


1 · ENGLISH SECTION
2 · SECTION FRANÇAIS
3 · DEUTSCHE GRUPPE
4 · SEZIONE ITALIANO
5 · SECCION ESPAÑOL

34

VIDEO GAMES
JEUX VIDEO
TELE-SPIELE
VIDEO GIOCHI
JUEGO VIDEO

MISSILE COMMAND™



SPECIAL  FEATURE

This Game Program™ contains additional versions for young children.

YOUR COMMANDING ORDERS



Aliens from the planet of Krytol have begun an attack on the planet Zardon. The Krytolians are warriors, out to destroy and seize the planet of Zardon. Zardon is the last of the peaceful planets. The Zardonians are skillful and hardworking people. Their cities are built-up and rich in resources. It is truly a planet void of crime and violence.

Zardon has built a powerful defense system. Several antiballistic missile bases have been established within the cities of Zardon. The Zardonians are ready for this attack, and are prepared to fight to save their cities.

As base commander it is your responsibility to protect and defend six cities on the planet of Zardon. The Krytolians have begun firing interplanetary ballistic missiles. They are aiming at your cities and missile bases. Your only defense is to fire back with antiballistic missiles. But watch out, the Krytolians are sly, they also have cruise missiles. Cruise missiles look like satellites, but they are just as deadly as the interplanetary ballistic missiles.

Use your antiballistic missiles (ABMs) to stop the enemy before your happy and harmonious planet is destroyed.

GAME PLAY

The object of the game is to defend your cities and missile base. The enemy fires interplanetary ballistic missiles and cruise missiles, both of which are aimed to destroy your cities and missile base. There are two types of cruise missiles: smart cruise missiles, which try to evade your antiballistic missiles (ABMs), and dumb cruise missiles, which fall in a straight path.

The enemy attacks in a series of waves that may vary in the number of attacking interplanetary ballistic missiles. Each consecutive wave moves faster. The faster the wave, the more difficult it is to defend the cities. So, the faster the wave, the higher the scoring. See **Section 5** for details about waves and scoring.

With each wave you have 30 ABMs for defense (see **Figure 1**). Your launching missile base (bottom, center of playfield) contains only 10 ABMs at a time. As each set of 10 ABMs is fired, you automatically receive 10 more from your underground missile dump (bottom, left

corner). Once you have fired all 30 ABMs, you are defenseless until a new wave begins.

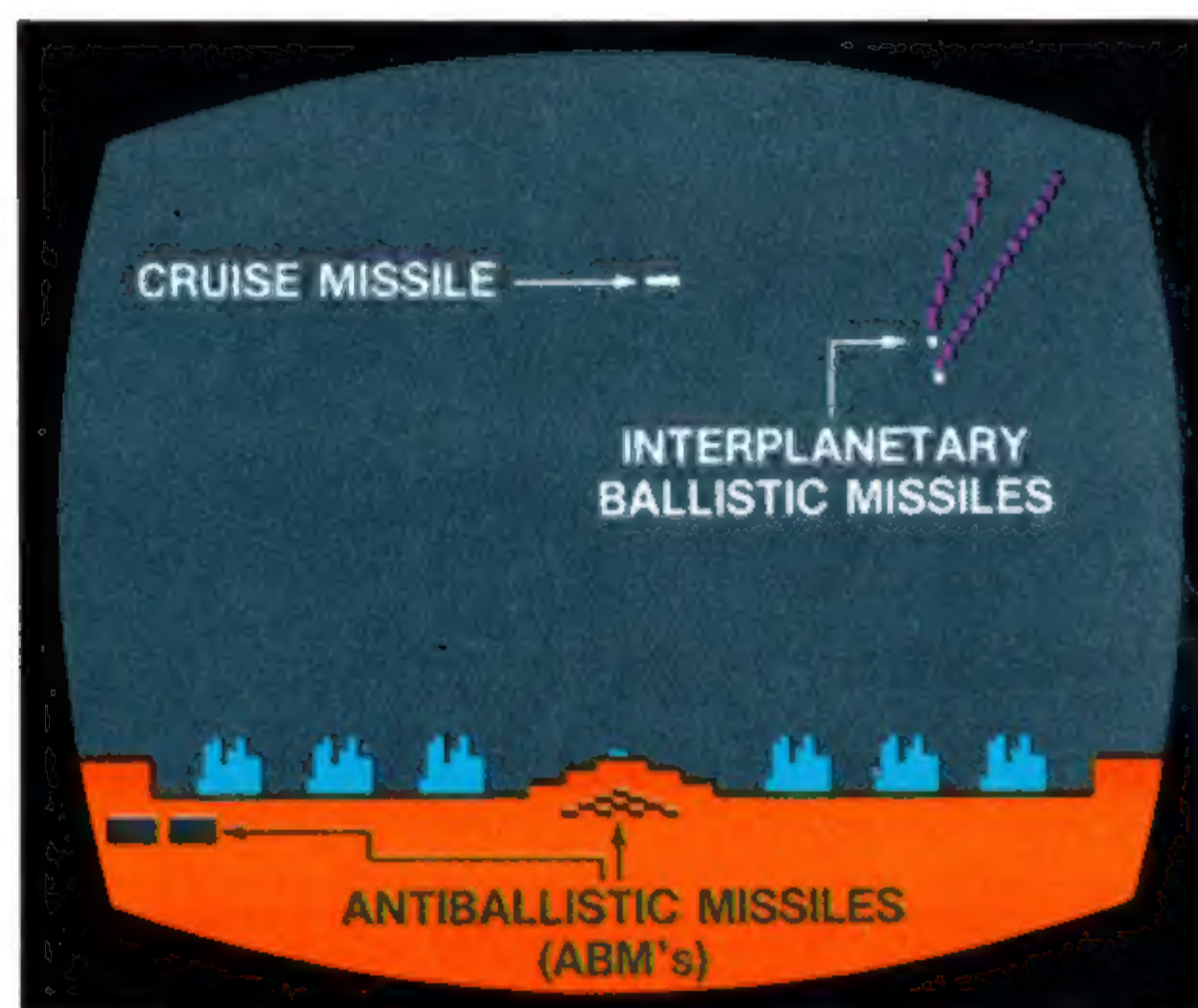


Figure 1

You must protect your launching missile base from enemy fire. Once it is hit, all of its contents are destroyed. However, you still have the remaining missiles in the underground dump. The game ends when all of the cities are destroyed.

USING THE CONTROLLERS



Use your Joystick Controllers with this **ATARI® Game Program™**. Be sure to plug the controller cables firmly into the jacks at the back of your Video Computer System™. Hold the controller with the red button to your upper left toward the television

screen. Use the **LEFT CONTROLLER** jack for one-player games. See **Section 3** of your owner's manual for further details.

Use the Joystick Controller as a target control for your ABMs. Move

the Joystick up, down, right, left, or diagonally to move the cursor (blinking light) to the target where you wish your antiballistic missile to explode. Push the controller button to launch your ABMs. (See **Figure 2**).

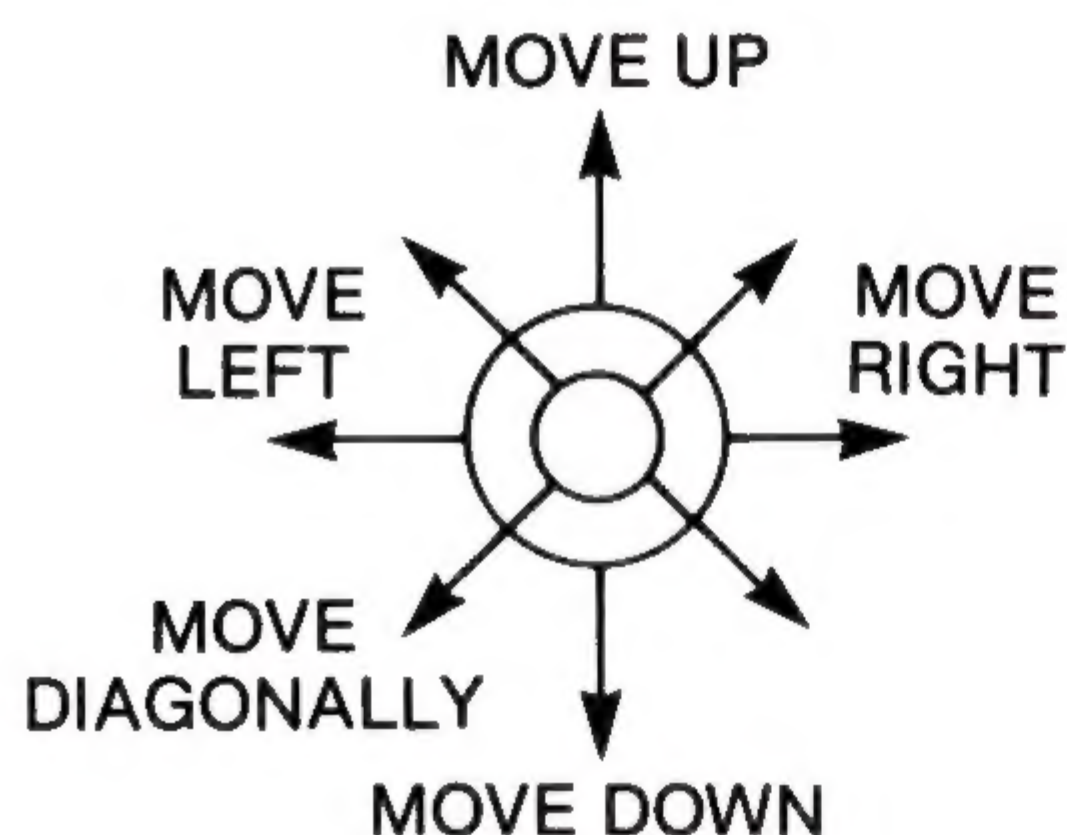


Figure 2

Consider the Joystick as a target control for your missiles. Wherever

the target control is on the screen when the button is pressed will be the exact location that your ABM explodes. Once you have launched an ABM, you can move to a new target and launch again while the first ABM is in flight. The best way to destroy the enemy is to place the target control directly in the path of the interplanetary ballistic missiles. The ABM must make contact with the tip of the enemy's interplanetary ballistic missile.

Some game variations have a fast target control and some have a slow target control. The faster the target control moves the harder it is to position below the enemy missiles. (See the **GAME SELECT MATRIX** for the games which feature a fast target control or slow target control)

CONSOLE CONTROLS

To select a **MISSILE COMMAND** game, press down the **game select** switch. To quickly change the game number, hold down the **game select** and the **game reset** switches at the same time.

The game number and the number of players appear in the middle of the screen. The game number is to the left of the number of players. (See **Figure 3**.) When you have selected the game you wish to play, press down the **game reset** switch to start



Figure 3

the action. Each time **game reset** is pressed down the game starts over. When game play starts the score appears at the top of the screen.

DIFFICULTY SWITCHES

MISSILE COMMAND has two difficulty levels — **a** and **b**. The **b** level is for normal game play. Level **a** is for the skilled **MISSILE COMMAND** player. When the difficulty switch is in the **a** position, your ABMs move at a

slower pace, making it more difficult to defend your cities and your missile base. Each player may choose his or her own difficulty level.

In a one-player game use the left difficulty switch. For two-player games, the left player uses the left difficulty switch; the right player uses the right difficulty switch. When you become skilled at **MISSILE COMMAND**, try **GAME 16** with difficulty level **a** for a real challenge.

SCORING

You score points when you destroy interplanetary ballistic missiles and cruise missiles. You also score points for unused antiballistic missiles and saved cities. Because each wave of interplanetary ballistic mis-

siles moves faster, the points for the higher numbered waves are multiplied. For example, waves 9 and 10 are worth 5 times their original point value. (See Table 1 for **SCORING MULTIPLIER**).

Points are scored as follows:

Interplanetary Ballistic Missiles	25 points
Enemy Cruise Missiles	125 points
Unused Antiballistic Missiles	5 points
Saved Cities	100 points

Table 1
SCORING MULTIPLIER

WAVES 1 - 2	Single Scoring
WAVES 3 - 4	Double Scoring
WAVES 5 - 6	Triple Scoring
WAVES 7 - 8	Four Times Scoring
WAVES 9 - 10	Five Times Scoring
WAVES 11 and ABOVE	Six Times Scoring

Wave 13 is the most difficult wave in this Game Program™ Cartridge.

Unused ABMs and saved cities are tallied at the end of each wave. Between each consecutive wave, the cities fall and rise again when the next wave starts (see **Figure 4**). A bonus city is awarded every 10,000 points. If your score reaches 10,000 points at the end of a wave and all six of your cities are destroyed, you still receive a bonus city and another wave of interplanetary ballistic missiles will attack.

Bonus cities are saved if none of your cities are destroyed. A musical tune is played each time a bonus city is used.

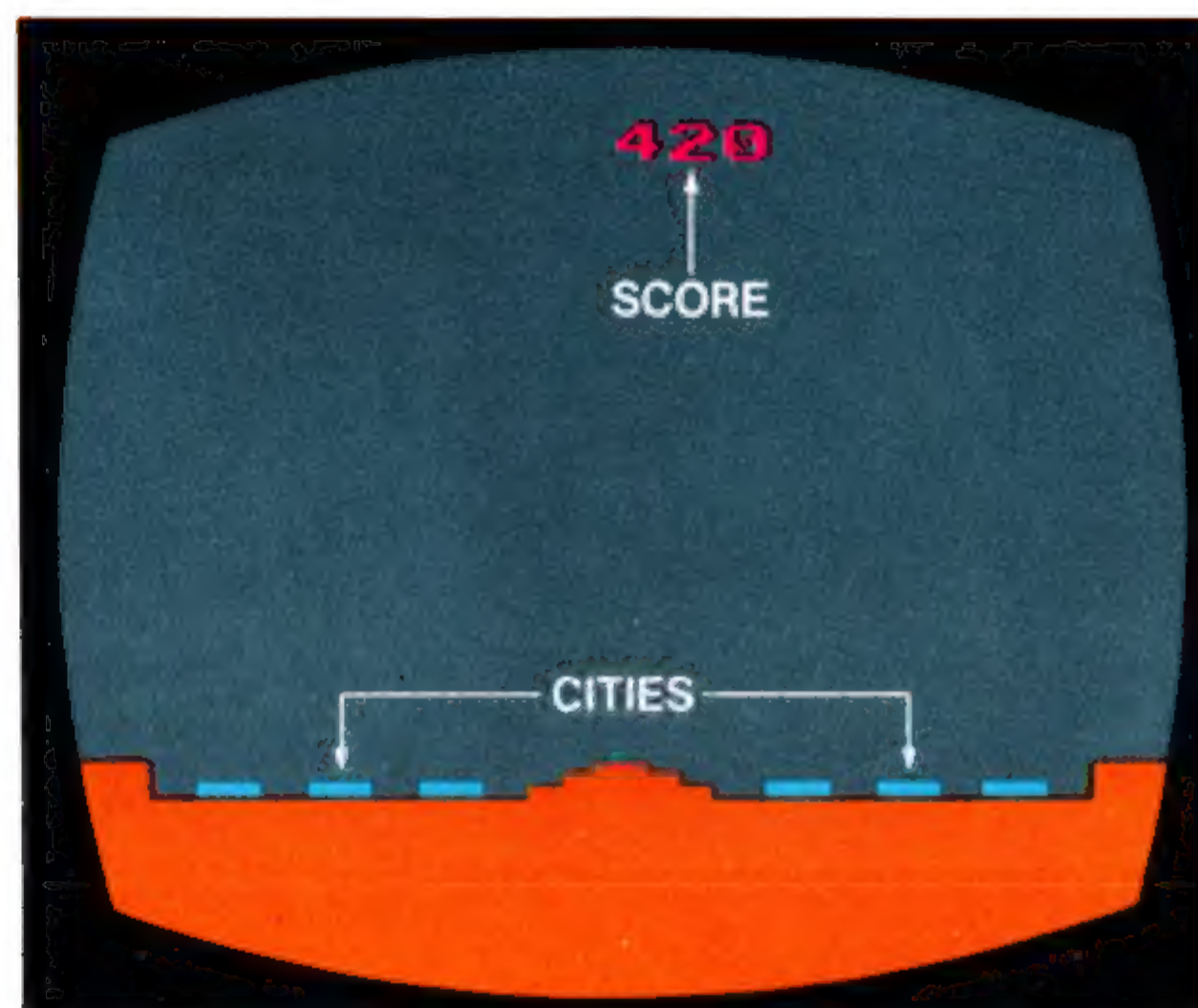


Figure 4

GAME VARIATIONS

MISSILE COMMAND has 34 game variations. Games 1 through 17 are one-player, and games 18 through 34 are two-player games. This **ATARI** Game Program includes game variations for young children, games 17 and 34. The game play is slower in the children's versions (see **CHILDREN'S GAMES**).

SLOW/FAST TARGET CONTROL

Some game variations have fast target control and some have slow target control. This means that you may move the cursor fast or slow around the screen. Because you use the Joystick to move the target control, the slower it moves, the more control you will have; but the fewer amount of targets you'll be able to hit. The faster the target control moves,

the more difficult it is to control; but the more targets you will be able to hit.

SMART ENEMY CRUISE MISSILE/DUMB ENEMY CRUISE MISSILE

After the 6th wave of interplanetary ballistic missiles, the enemy may attack with cruise missiles. The dumb cruise missiles travel in a straight line and are fairly easy to destroy. The smart cruise missiles can detect and evade your ABM explosions, making them more difficult to destroy.

STARTING WAVE

The higher the wave number, the faster the enemy missiles attack. Some game variations start at a low

wave number and progress to a higher and faster wave number. The games that start at a high wave number are fast in the beginning and progress even faster with each wave. The faster waves score more points.

CHILDREN'S GAMES

Games 17 and 34 play at a slower and easier speed for young children. They have dumb enemy cruiser missiles, slow target control, and the enemy attacks at a slower rate with less missiles. As children become

skilled at this level, they should try the more difficult game variations, starting at Game 1.

TWO-PLAYER GAMES

Games 18 through 34 are two-player games. In two-player games each player alternates as base commander, one wave at a time. The **left controller** player begins the game. Each player's score appears at the top of the screen with each turn. At the end of the game both players' scores are alternately displayed on the screen.

HELPFUL HINTS

- 1) You may fire up to three defense missiles simultaneously. After pressing the controller (fire) button, move to the next enemy site and fire again. Do not wait for the explosion before moving.
- 2) Once a city is destroyed you no longer can defend it, so concentrate only on your missile base and saved cities. Ignore enemy fire aimed at cities already destroyed.
- 3) Smart enemy cruise missiles are easiest to destroy if your target control is directly on them. When it is directly on them, the enemy cannot detect your ABMs.

NOTE: Always turn the console power switch off when inserting or removing a Game Program™. This will protect the electronic components and prolong the life of your ATARI® Video Computer System™.

GAME SELECT MATRIX

ONE-PLAYER GAME NO.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
FAST TARGET CONTROL																	
SLOW TARGET CONTROL																	
DUMB CRUISE MISSILE																	
SMART CRUISE MISSILE																	
FIRST WAVE																	

TWO-PLAYER GAME NO.	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34
FAST TARGET CONTROL																	
SLOW TARGET CONTROL																	
DUMB CRUISE MISSILE																	
SMART CRUISE MISSILE																	
FIRST WAVE																	

Manual, Program and Audiovisual © 1980 Atari, Inc.

Printed in U.S.A.

ATARI, INC., Consumer Division P.O. Box 427, Sunnyvale, CA 94086, U.S.A.

34 JEUX VIDEO

MISSILE COMMAND™

CARACTERISTIQUE SPECIALE

Ce game program™ comprend des variantes supplémentaires destinées aux jeunes enfants.

NOTA: Avant d'introduire ou de retirer un Game Program™, mettez toujours à l'arrêt (OFF) l'interrupteur marche-arrêt (POWER). Cette mesure de précaution préservera les composants électroniques et prolongera la durée de vie de votre Video Computer System™ ATARI®.

VOS ORDRES DE MISSION



Des habitants de la planète Krytol ont lancé une attaque contre la planète Zardon. Les Krytoliens sont un peuple guerrier, bien déterminé à détruire Zardon et à s'en emparer. Dernière des planètes pacifiques, peuplée d'habitants adroits et travailleurs qui ont bâti des villes riches et prospères, Zardon, de son côté, ne connaît ni crime ni violence.

Mais Zardon s'est dotée de puissants moyens de défense. Plusieurs bases de missiles antimissiles ont été installées au sein des villes de la planète. Les Zardonniens sont donc parés contre cette agression et prêts

à combattre pour préserver leurs cités.

En tant que commandant de base, vous avez mission de protéger et de défendre six villes de la planète Zardon. Les Krytoliens ont commencé à lancer des engins balistiques interplanétaires en direction de vos cités et de vos bases de missiles. Votre seul moyen de défense consiste à riposter avec des missiles antimissiles. Mais attention! Les Krytoliens sont retors, ils possèdent également des missiles de croisière, c'est-à-dire des missiles qui ressemblent à des satellites mais sont

tout aussi meurtriers que les engins balistiques interplanétaires.

Lancez donc vos missiles antimissiles pour neutraliser l'ennemi avant qu'il n'anéantisse votre planète du bonheur et de l'harmonie.

REGLES DU JEU

Le but du jeu consiste à assurer la défense de vos villes et de votre base de missiles. L'ennemi envoie des engins balistiques interplanétaires et des missiles de croisière sur vos cités et sur votre base qu'il cherche à détruire. Les missiles de croisière sont de deux types: les missiles intelligents s'efforcent d'échapper à vos missiles antimissiles (ABM), les missiles "bornés" s'abattent en ligne droite.

L'ennemi attaque par vagues successives d'engins balistiques interplanétaires en nombre variable, chaque vague déferlant à une vitesse plus grande que la précédente. La défense des villes est d'autant plus difficile à assurer — et par conséquent le score d'autant plus élevé — que la vague est plus rapide. Voir au **Chapitre 5** les renseignements détaillés concernant les vagues et les scores.

A chaque vague, vous disposez pour votre défense de 30 ABM (voir **Figure 1**). Votre base de lancement (au centre inférieur de l'image) ne comporte que 10 ABM à la fois. Une fois partis les 10 ABM, vous en re-

cevez automatiquement 10 autres de votre dépôt souterrain (coin gauche inférieur). Lorsque vous aurez lancé vos 30 ABM, vous serez sans défense jusqu'au départ d'une nouvelle vague.

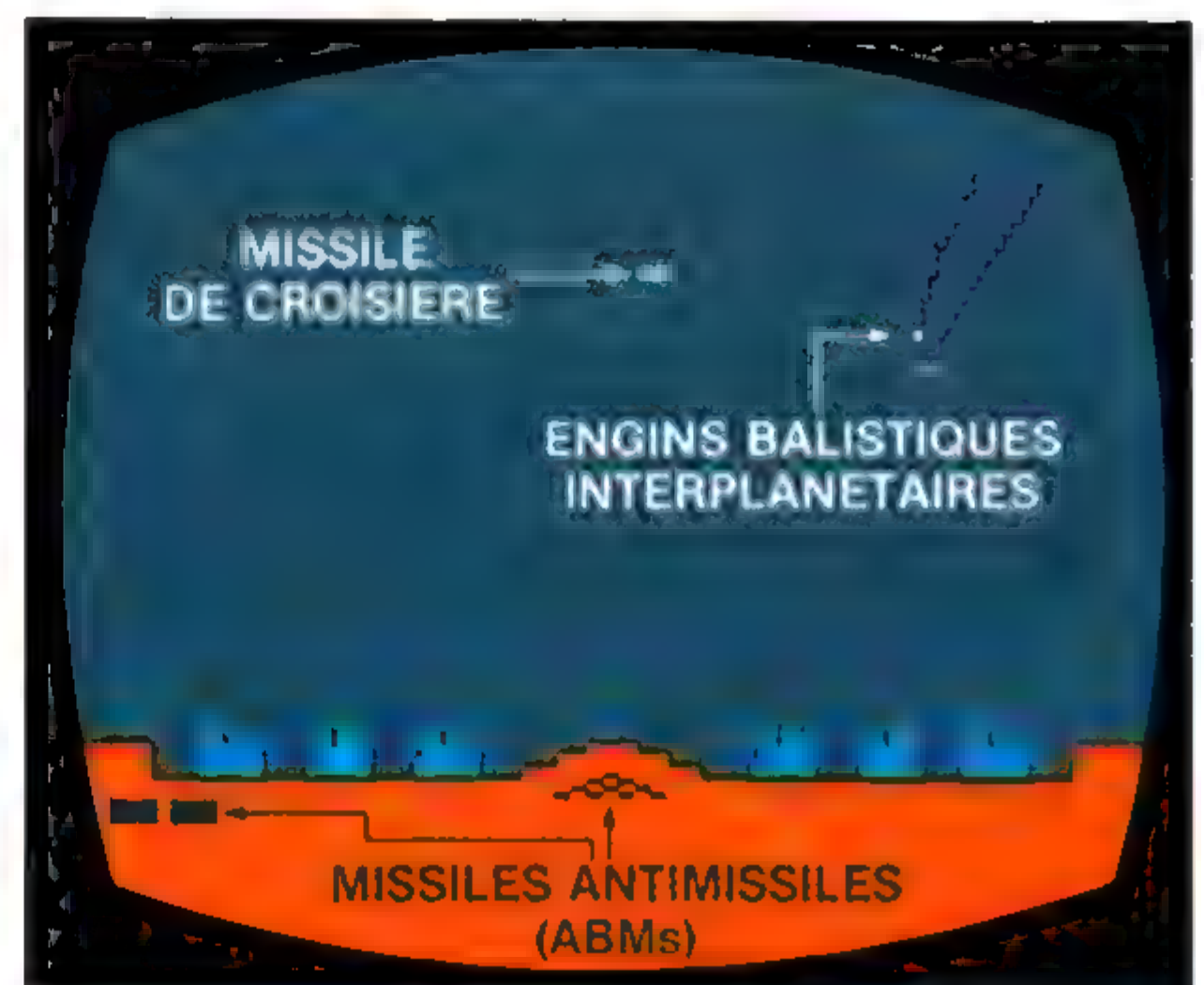


Figure 1

Vous devez protéger votre base de lancement contre le feu ennemi, car une fois touchée, elle sera totalement détruite. Il vous restera néanmoins les missiles entreposés dans le dépôt souterrain. Le jeu se termine quand toutes les villes ont été anéanties.

EMPLOI DES COMMANDES



Utilisez les leviers de commande pour ce Game Program™ d'ATARI®. Assurez-vous que les conducteurs des câbles de commande sont fermement enfichés dans les jacks à l'arrière de votre Video Computer System™. Placez la commande de manière à ce que le bouton rouge en haut à votre gauche soit orienté vers l'écran du téléviseur. Si vous jouez tout seul, employez le jack de **COMMANDE GAUCHE**. Consulter le chapitre 3 de la notice pour des renseignements plus détaillés.

Le levier constitue en fait une commande de guidage des missiles, et l'ABM explose exactement à l'endroit où se trouve le curseur au moment où vous appuyez sur le bouton. Lorsque vous aurez lancé un ABM, vous pourrez passer à une autre cible et tirer de nouveau alors que le premier ABM est encore en vol. Le meilleur moyen de neutraliser l'ennemi consiste à placer le curseur directement sur la trajectoire de l'engin balistique interplanétaire. L'ABM doit toucher la pointe de ce dernier.

Le levier de commande sert à guider vos ABM vers la cible. Dirigez-le vers le haut, le bas, la droite, la gauche ou en diagonale afin d'amener le curseur (point lumineux clignotant) sur la cible que vous désirez faire exploser avec votre missile antimissile. Appuyez sur le bouton de commande pour lancer votre ABM (voir Figure 2).

Le guidage des missiles est lent dans certaines variantes du jeu, plus rapide dans d'autres. Dans ce dernier cas, il est plus difficile de placer le curseur au-dessous des missiles ennemis. (Vous trouverez dans le **TABLEAU DE SELECTION DE JEU** les variantes à guidage rapide et celles à guidage plus lent).

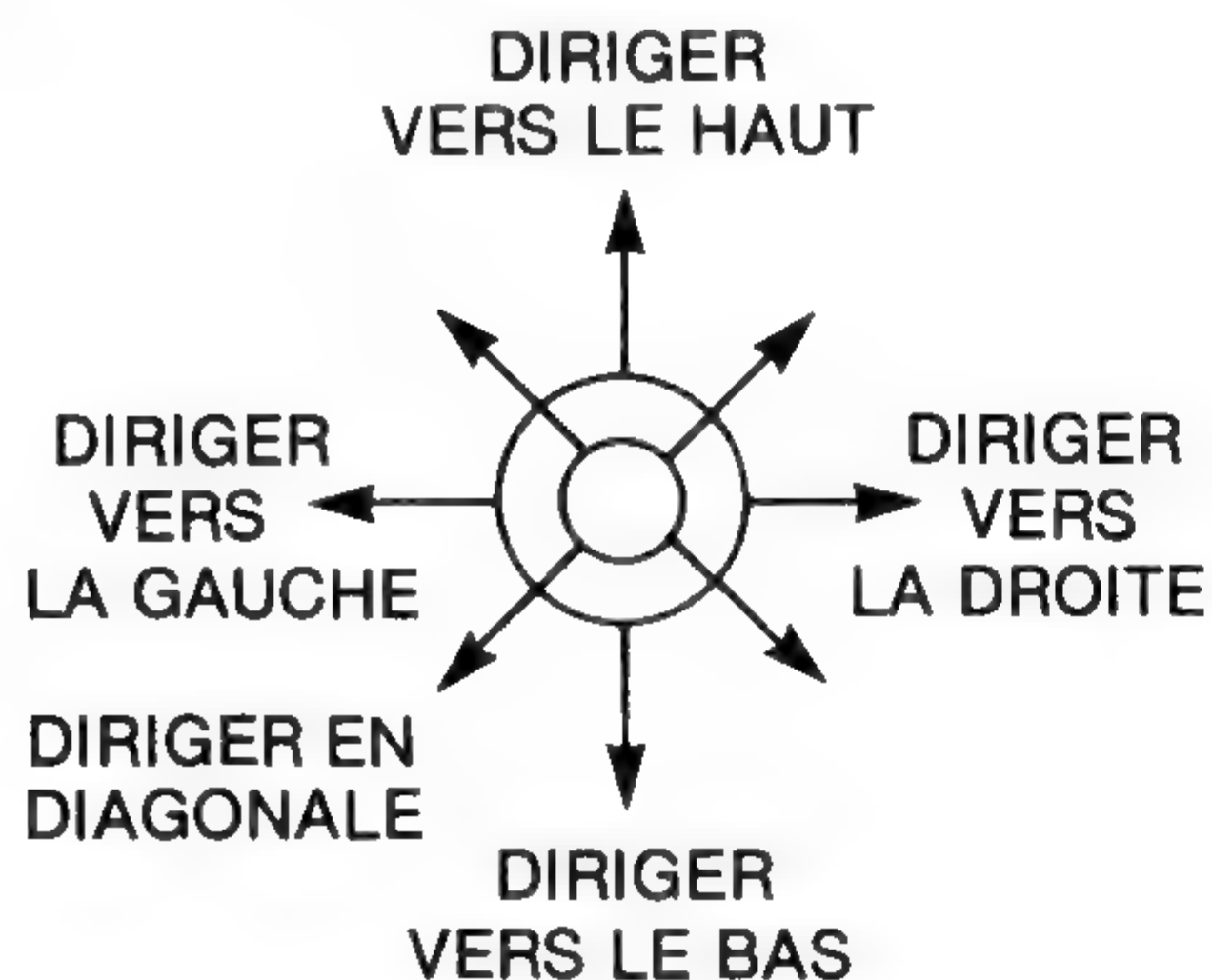


Figure 2

COMMANDES DE LA CONSOLE

Pour choisir une variante du jeu **MISSILE COMMAND**, appuyez sur le sélecteur **GAME SELECT** (sélection de jeu). Pour changer rapidement de numéro de jeu, maintenez simultanément enfoncés le sélecteur **GAME SELECT** et la touche **GAME RESET** (remise à zéro).

Le numéro du jeu et le nombre de joueurs apparaissent au milieu de l'écran, le numéro du jeu à gauche de l'autre (voir **Figure 3**). Votre choix



Figure 3

fait, appuyez sur la touche **GAME RESET** pour amorcer la partie. Le jeu repart à zéro chaque fois que l'on appuie sur cette touche, et le score apparaît en haut de l'écran.

SÉLECTEURS DE DIFFICULTÉ

MISSILE COMMAND se joue à deux niveaux de difficulté: le niveau **b** pour les parties normales, ou le niveau **a** pour les joueurs chevronnés. Quand le sélecteur de difficulté est en position **a**, vos ABM se déplacent plus lentement, et la défense de vos villes et base est plus difficile à assurer. Chaque joueur peut choisir le niveau qui lui convient. Pour les parties de solitaire, utilisez le sélecteur de difficulté de gauche (**LEFT DIFFICULTY**). Dans les parties à deux, le joueur de gauche emploiera le sélecteur de gauche, celui de droite, le sélecteur de droite (**RIGHT DIFFICULTY**). Lorsque vous serez devenu expert en **MISSILE COMMAND**, essayez le **JEU 16** au niveau **a**, qui présentera une vraie gageure.

SCORES

Vous marquez des points pour chaque engin balistique interplanétaire et missile de croisière détruits, ainsi que pour tout missile antimissile inutilisé et ville préservée. Comme les vagues successives d'engins balistiques interplanétaires avancent de plus en plus vite, les

points obtenus lors des vagues à numéro plus grand sont multipliés par des coefficients déterminés. Par exemple, les vagues 9 et 10 rapportent 5 fois plus de points que les vagues 1 et 2 (voir les **COEFFICIENTS DE MULTIPLICATION** du **Tableau 1.**)

Les scores sont les suivants:

Engins balistiques interplanétaires	25 points
Missiles de croisière ennemis	125 points
Missiles antimissiles inutilisés	5 points
Villes préservées	100 points

Tableau 1
COEFFICIENT DE MULTIPLICATION

VAGUES 1 - 2	Score unique
VAGUES 3 - 4	Score double
VAGUES 5 - 6	Score triple
VAGUES 7 - 8	Score quadruple
VAGUES 9 - 10	Score quintuple
VAGUES 11 et AU-DESSUS	Score sextuple

Dans ce modèle de Game Program™, la vague 13 est la plus difficile.

Les ABM inutilisés et les villes préservées sont comptés à la fin de chaque vague. Entre les vagues successives, les villes tombent, puis se relèvent au départ de la vague suivante (voir Figure 4). Une ville est accordée en prime chaque fois que l'on atteint 10 000 points. Si votre score atteint 10 000 points à la fin d'une vague et que vos six villes ont été anéanties, vous recevrez quand même votre ville-prime et une autre vague d'engins balistiques interplanétaires se déferlera. Si aucune de vos villes n'est détruite, les villes-prime sont épargnées. Un air de musique se fait entendre chaque fois que l'on utilise une ville-prime.



Figure 4

VARIANTES DU JEU

MISSILE COMMAND peut se jouer de 34 manières différentes. Les variantes 1 à 17 se jouent en solitaire, et les variantes 18 à 34 se jouent à deux. Les variantes 17 et 34 à action plus lente sont destinées aux jeunes enfants (voir **JEUX POUR ENFANTS**).

GUIDAGE LENT OU RAPIDE

Le guidage de vos missiles est rapide dans certaines variantes, plus lent dans d'autres, c'est-à-dire que vous pourrez déplacer le curseur plus vite ou plus lentement sur l'écran. Le curseur étant gouverné par le levier de commande, il sera d'autant plus facile à contrôler qu'il se meut plus lentement, mais vous ne pourrez alors atteindre que peu de cibles. Inversement, quand le curseur se déplace plus rapidement, il est plus difficile à contrôler, mais vous pourrez attaquer plus de cibles.

MISSILE DE CROISIÈRE EN NEMI INTELLIGENT OU BORNE

Après avoir envoyé la 6ème vague d'engins balistiques interplanétaires, l'ennemi peut attaquer avec des missiles de croisière. Les missiles bornés se déplacent en ligne droite et sont assez faciles à neutraliser, mais les missiles intelligents peuvent détecter vos ABM et échapper à l'explosion, ce qui les rend plus difficiles à abattre.

VAGUE DE DEPART

Les engins ennemis avancent à une

vitesse d'autant plus grande que le numéro de la vague est plus élevé. Certaines variantes du jeu commencent par une vague à petit numéro et progressent jusqu'à une vague à numéro plus élevé, donc plus rapide. D'autres, qui commencent par une vague à numéro plus grand, sont déjà rapides au début, et accélèrent de plus en plus à chaque vague successive. Les vagues rapides rapportent plus de points.

JEUX POUR ENFANTS

Les jeux 17 et 34 progressent à une allure plus lente et plus facile pour les jeunes enfants. Ils utilisent des missiles de croisière bornés du côté de l'ennemi, un guidage lent, et les attaques comportent un nombre plus restreint d'engins, se déplaçant à une vitesse plus faible. Quand les enfants se seront bien exercés à ce niveau, ils pourront essayer les variantes un peu plus difficiles, à commencer par le jeu numéro 1.

JEUX A DEUX PARTENAIRES

Les jeux 18 à 34 se jouent à deux. Dans ces variantes, chacun des joueurs est commandant de la base à son tour, pour la durée d'une vague. Le joueur utilisant la **commande de gauche** commence. Le score de chaque joueur apparaît en haut de l'écran à chaque tour, et à la fin de la partie, les scores des deux joueurs sont affichés tour à tour sur l'écran.

CONSEILS JUDICIEUX

- 1) Vous pouvez lancer simultanément jusqu'à trois missiles de défense. Après avoir appuyé sur le bouton de commande (tir), passez à la position ennemie suivante et tirez à nouveau. N'attendez pas l'explosion pour bouger.
- 2) Quand une cité est détruite, vous ne pouvez plus la défendre, concentrez-vous donc sur votre base de missiles et sur vos villes encore intactes. Ignorez le tir ennemi visant les villes déjà anéanties.
- 3) Les engins de croisière intelligents de l'ennemi sont plus faciles à détruire si votre curseur est directement sur eux, car l'ennemi ne peut alors détecter vos ABM.

TABLEAU DE SELECTION DE JEU

[illegible]

NO. DE JEU A DEUX	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34
GUIDAGE RAPIDE																	
GUIDAGE LENT																	
MISSILE DE CROISIERE BORNE																	
MISSILE DE CROISIERE INTELLIGENT																	
VAGUE DE DEPART	1	1	1	1	7	7	7	7	11	11	11	11	15	15	15	15	

34 TEIL SPIEL

MISSILE COMMAND™

EXTRA  AUSSTATTUNG

Dieses Game Program™ enthält weitere Versionen für Kinder.

HINWEIS: Schalten Sie vor dem Einschieben oder Herausnehmen eines Game Program™ den Konsolenstromschalter (POWER) stets AUS (OFF). Dadurch werden die elektronischen Bestandteile geschützt und die Nutzlebensdauer Ihres ATARI® Video Computer Systems™ verlängert.

IHRE BEFEHLE



Extraterrestrische Wesen vom Planeten Krytol haben einen Angriff auf den Planeten Zardon verübt. Die Krytolianer sind Krieger, die den Planeten Zardon zu zerstören und zu besetzen suchen. Zardon ist der letzte friedliche Planet. Die Zardoner sind geschickte, schwer arbeitende Menschen. Ihre Städte sind bebaut, und reich an Rohstoffen. Und Verbrechen und Gewalttätigkeiten herrschen auf diesem Planeten nicht!

Zardon hat ein mächtiges Verteidigungssystem aufgebaut. Verschiedene Antiballistik-Raketenbasen sind in den Städten von Zardon errichtet worden. Die Zardoner sehen dem Angriff entgegen und sind bereit, im Kampf ihre Städte zu verteidigen.

Als Kommandant der Basis haben Sie die Verantwortung, sechs Städte des Planeten Zardon zu schützen und zu verteidigen. Die Krytolianer haben begonnen, interplanetare Ballistik-Raketen abzufeuern. Sie zielen auf Ihre Städte und Raketenbasen. Ihre einzige Verteidigung besteht darin, das Feuer mit Antiballistik-Raketen zu erwidern. Aber Achtung! Die Krytolianer sind verschlagen, sie besitzen auch Marschflugkörper. Marschflugkörper sehen wie Satelliten aus, aber mit der gleichen tödlichen Wirkung wie interplanetare Ballistik-Raketen.

Benützen Sie Ihre Antiballistik-Raketen, um den Feind aufzuhalten, damit der Glücks- und Harmonieplanet nicht zerstört wird.

SPIEL

Das Ziel des Spieles ist, Ihre Städte und Raketenbasen zu verteidigen. Der Feind schießt auf Ihre Städte und Raketenbasen zerstörerische interplanetare Ballistik-Raketen und Marschflugkörper ab. Es gibt zwei Arten von Marschflugkörpern: gelenkte Marschflugkörper, die versuchen, Ihren Antiballistik-Raketen auszuweichen, und ungelenkte Marschflugkörper, die in einer geraden Bahn niedergehen.

Der Feind macht eine Reihe von Angriffen, bei denen die Zahl der abgeschossenen interplanetaren Ballistik-Raketen verschieden sein kann. Jede nachfolgende Angriffswelle bewegt sich schneller. Je schneller die Welle, desto schwieriger wird die Verteidigung der Städte. Je schneller also die Welle, desto höher die Punktzahl. Für weitere Hinweise über Angriffswellen und Punktzählung lesen Sie in **Abschnitt 5** nach.

Bei jeder Angriffswelle stehen Ihnen 30 Antiballistik-Raketen zur Verteidigung zur Verfügung (siehe **Bild 1**). Ihre Raketenabschußbasis (unten, Mitte des Spielfeldes) ist jeweils nur mit 10 Antiballistik-Raketen ausgerüstet. Sobald ein Satz von 10 Antiballistik-Raketen abgeschossen

wird, erhalten Sie aus Ihrem unterirdischen Raketendepot (unten, linke Ecke) automatisch 10 weitere. Sobald Sie aber sämtliche 30 Antiballistik-Raketen abgeschossen haben, können Sie sich nicht verteidigen, bis eine neue Angriffswelle einsetzt.

Sie müssen Ihre Raketenabschußbasen vor dem feindlichen Feuer schützen. Wenn die Basis getroffen wird, wird der ganze Nachschub zerstört. Sie verfügen jedoch noch über weitere Raketen aus dem unterirdischen Depot. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Städte zerstört sind.

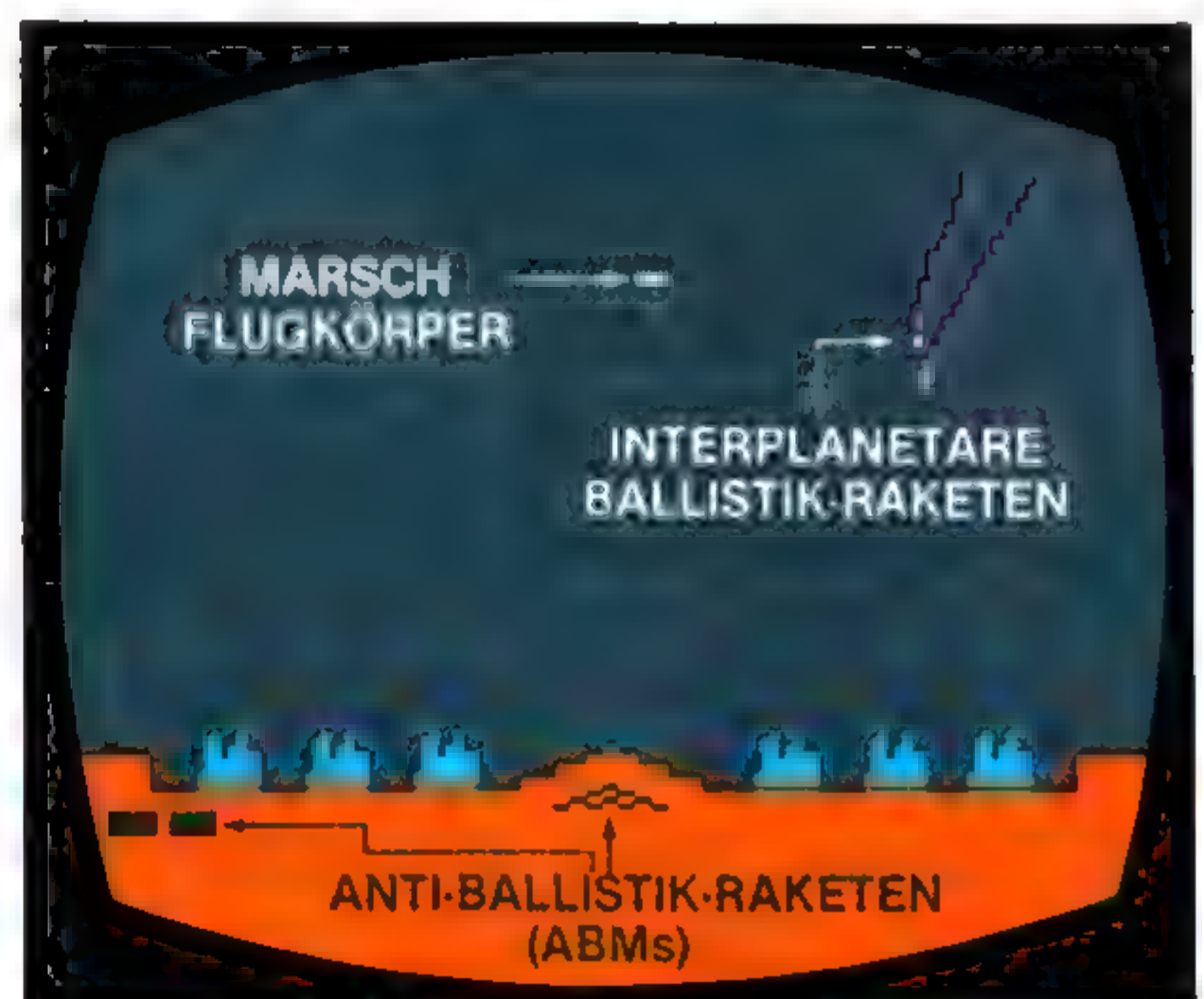


Bild 1

ANWENDUNG DER STEUERUNGEN

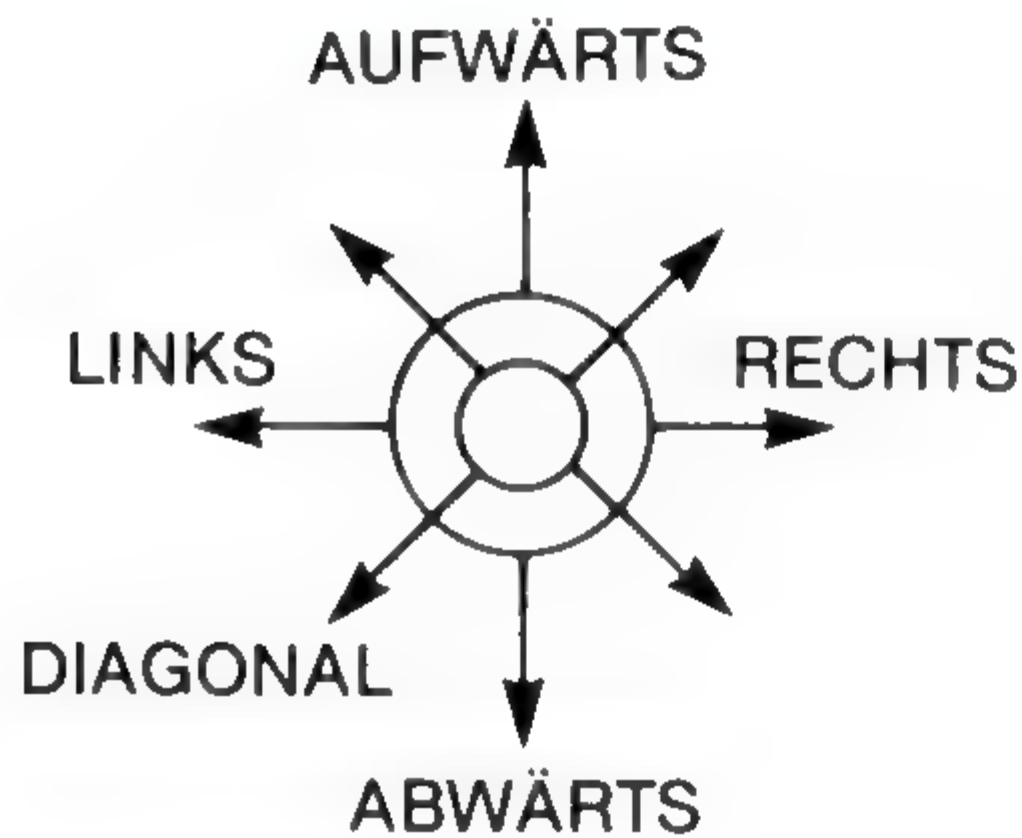


Bild 2

Mit diesem ATARI® Game Program™ benützen Sie die Knüppelsteuerungen. Überzeugen Sie sich, daß das jeweilige Steuerungskabel fest in der **LINKEN** und **RECHTEN STEUERUNGSBUCHSE** an der Rückwand Ihres ATARI® Video Computer Systems™ steckt. Halten Sie die Knüppelsteuerung so, daß der rote Knopf oben links gegen den Fernsehbildschirm weist.

Für Spiele mit einem Spieler benützen Sie die Knüppelsteuerung, die in die **LINKE STEUERUNGSBUCHSE** gesteckt wird. *Details finden Sie in Abschnitt 3 Ihrer Video Computer System™ Gebrauchsanweisung.*

Verwenden Sie die Knüppelsteuerung als Zielsteuerung für Ihre Antiballistik-Raketen. Bewegen Sie den Steuerknüppel aufwärts, abwärts, nach rechts, nach links oder diagonal, um die Positionsanzeige (blinkendes Licht) zum angestrebten Explosionsziel zu bewegen. Drücken Sie den roten Knopf, um Ihre Antiballistik-Raketen abzuschießen. (Siehe Bild 2).

Verwenden Sie den Steuerknüppel zur Steuerung der Raketen. Wird der Knopf gedrückt, ist die Stelle, an der sich die Steuerung befindet, der genaue Punkt, wo Ihre Antiballistik-Rakete explodiert. Die beste Methode, den Feind zu vernichten, besteht darin, die Zielsteuerung direkt in die Bahn der interplanetaren Ballistik-Rakete zu bringen. Die Antiballistik-Rakete muß mit der Spitze der feindlichen, interplanetaren Ballistik-Rakete in Kontakt kommen.

Einige Spielvariationen haben eine schnelle Zielsteuerung, andere eine langsame. Je schneller sich die Zielsteuerung bewegt, umso schwieriger ist es, sie unter den feindlichen Raketen in Stellung zu bringen. (Siehe die **SPIELWAHLMATRIX**, auf der Sie Spiele mit schneller oder langsamer Zielsteuerung finden).

KONSOLENSTEUERUNGEN

Um ein **MISSILE COMMAND™** Spiel zu wählen, drücken Sie den **Spielwahlschalter (GAME SELECT)**. Um die Spielnummer schnell zu ändern, drücken Sie **GAME SELECT-** und **Spielrücksetzschalter (GAME RESET)** gleichzeitig nieder.



Bild 3

Die Spielnummer und die Spielerzahl erscheinen in der Mitte des Bildschirms. Die Spielnummer ist links von der Spielerzahlnummer (Siehe Bild 3). Haben Sie das gewünschte Spiel gewählt, drücken Sie den **GAME RESET-Schalter**, um das Spiel zu beginnen. Jedesmal, wenn der **GAME RESET-Schalter** gedrückt wird, beginnt das Spiel von

Neuem. Sobald das Spiel beginnt, erscheint die Punktzahl oben am Bildschirm.

SCHWIERIGKEITS - (DIFFICULTY) SCHALTER

MISSILE COMMAND™ hat zwei Schwierigkeitsstufen — **a** und **b**. Die Stufe **b** bietet gewöhnliche Schwierigkeiten. Stufe **a** ist für den erfahrenen **MISSILE COMMAND™** Spieler. Wenn sich der Schwierigkeitsschalter in der Stellung **a** befindet, bewegen sich Ihre Antiballistik-Raketen langsamer, was die Verteidigung Ihrer Städte und Raketenbasen erschwert. Jeder Spieler kann seine eigene Schwierigkeitsstufe wählen.

Bei einem Spiel für Einen verwenden Sie den linken Schwierigkeitsschalter (**LEFT DIFFICULTY**). Bei Spielen für Zwei verwendet der linke Spieler den linken Schwierigkeitsschalter; der rechte Spieler benützt den rechten Schwierigkeitsschalter (**RIGHT DIFFICULTY**). Wenn Sie Erfahrung im **MISSILE COMMAND™** Spiel gesammelt haben, versuchen Sie sich am **SPIEL 16** mit Schwierigkeitsstufe **a** — eine echte Herausforderung.

PUNKTESAMMLUNG

Sie erhalten Punkte, wenn Sie interplanetare Ballistik-Raketen und Marschflugkörper zerstören. Ebenfalls bekommen Sie Punkte für nicht benützte Antiballistik-Raketen und gerettete Städte. Da sich jede Angriffswelle von interplanetaren Bal-

listik-Raketen schneller bewegt, werden Punkte für die nachfolgenden Wellen multipliziert. So erhalten zum Beispiel die Wellen 9 und 10 das Fünffache ihres ursprünglichen Punktwertes. (Siehe Tabelle 1: PUNKTMULTIPLIKATION).

Punkte werden wie folgt verteilt:

Interplanetare Ballistik-Raketen	25 Punkte
Feindliche Marschflugkörper	125 Punkte
Nicht benützte Antiballistik-Raketen	5 Punkte
Gerettete Städte	100 Punkte

Tabelle 1
PUNKTMULTIPLIKATION

ANGRIFFSWELLEN 1 - 2	Einzel-Punkte
ANGRIFFSWELLEN 3 - 4	Doppel-Punkte
ANGRIFFSWELLEN 5 - 6	Dreifache Punkte
ANGRIFFSWELLEN 7 - 8	Vierfache Punkte
ANGRIFFSWELLEN 9 - 10	Fünffache Punkte
ANGRIFFSWELLEN 11 und HÖHER	Sechsfache Punkte

Welle 13 ist die schwierigste Angriffswelle dieser
Game Program™-Kassette

Am Ende jeder Angriffswelle werden nicht benützte Antiballistik-Raketen und gerettete Städte registriert. Zwischen den aufeinanderfolgenden Wellen fallen die Städte, und

stellen sich wieder auf (siehe Bild 4). Bei jeden 10 000 Punkten erhalten Sie eine Prämienstadt. Wenn Ihre Punktzahl am Ende einer Welle 10 000 beträgt und sämtliche sechs

Städte zerstört sind, bekommen Sie trotzdem eine Prämienstadt gutgeschrieben, und eine neue Welle interplanetarer Ballistik-Raketen greift an.

Prämienstädte bleiben erhalten, wenn keine Ihrer Städte zerstört werden. Jedesmal, wenn Sie eine Prämienstadt bekommen, ertönt Musik.

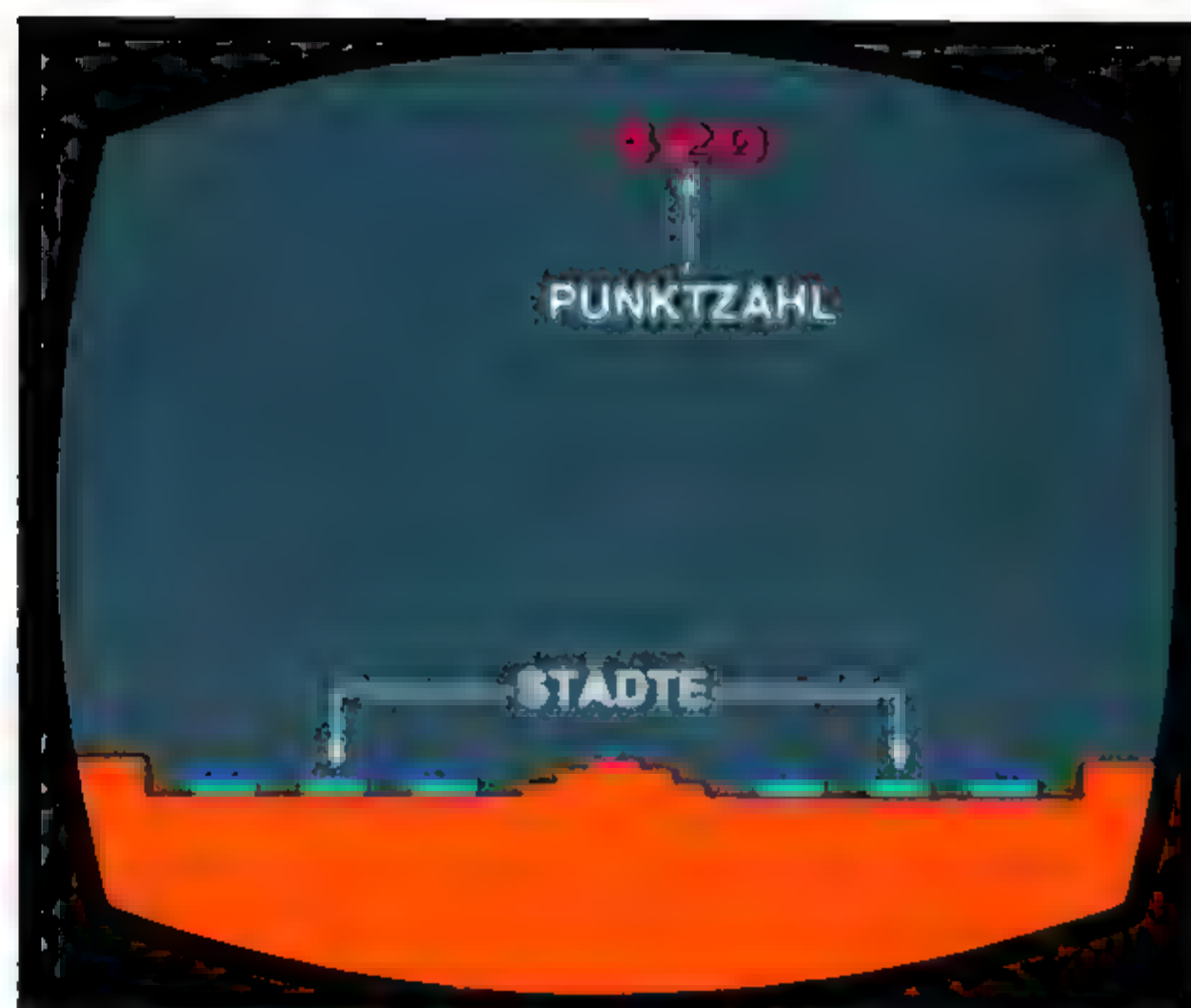


Bild 4

SPIELVARIATIONEN

MISSILE COMMAND™ hat 34 Spielvariationen. Die Spiele 1 bis 17 sind für einen Spieler, die Spiele 18 bis 34 für zwei Spieler. Dieses **ATARI®** Game Program™ umfaßt Spielvariationen für Kinder: Spiele 17 und 34. Die Kinderversion ist langsamer (siehe **VERSIONEN FÜR KINDER**).

LANGSAN/SCHNELL - ZIELSTEUERUNG

Bei einigen Spielvariationen gibt es schnelle Spielsteuerung, bei anderen langsame. Das bedeutet, daß Sie die Positionsanzeige (blinkendes Licht) schnell oder langsam über den Bildschirm bewegen können. Da Sie für die Zielsteuerung den Steuerknüppel benutzen, haben Sie mehr Kontrolle, je geringer die Geschwindigkeit ist, jedoch auch eine

geringere Anzahl von Zielen, die Sie treffen können. Je schneller sich die Zielsteuerung bewegt, desto schwieriger wird die Kontrolle, jedoch können Sie um so mehr Ziele treffen.

NICHT GELENKTER UND GELENKTER FEINDLICHER MARSCHFLUGKÖRPER

Nach der sechsten Angriffswelle interplanetarer Ballistik-Raketen mag der Feind mit Marschflugkörpern angreifen. Die nicht gelenkten Marschflugkörper fliegen in einer geraden Linie und können leicht zerstört werden. Die gelenkten Marschflugkörper können Ihre Antibalistik-Raketenexplosionen ausfindig machen und ihnen ausweichen, wodurch es für Sie schwieriger wird, sie zu zerstören.

ANGRIFFSWELLEN

Je höher die Angriffswellenzahl ist, desto schneller greifen die feindlichen Raketen an. Einige Spielvariationen beginnen mit einer niedrigen Wellenzahl, und schreiten zu einer höheren und schnelleren fort. Spiele, die mit einer hohen Wellenzahl beginnen, sind am Anfang schnell und werden mit jeder weiteren Welle noch schneller. Bei den schnelleren Wellen gibt es mehr Punkte.

VERSIONEN FÜR KINDER

Die Spiele 17 und 34 für Kinder laufen mit geringerer Geschwindigkeit. Sie haben nicht gelenkte, feindliche Marschflugkörper,

langsame Zielsteuerung, und der Feind greift langsamer und mit weniger Raketen an. Sobald Kinder auf dieser Stufe angelangt sind, sollten sie die schwierigeren Spielvariationen versuchen, angefangen mit Spiel 1.

SPIELE FÜR ZWEI

Die Spiele 18 bis 34 sind für zwei Spieler. In Spielen für Zwei ist jeder Spieler abwechselnd Basiskommandant, immer bei einer Welle. Der linke Spieler beginnt das Spiel. Die Punkte jedes Spielers erscheinen nach jeder Runde oben am Bildschirm. Am Ende des Spieles werden die Punkte jedes Spielers abwechselnd am Bildschirm dargestellt.

NÜTZLICHE TIPS

- 1) Sie können bis zu 3 Verteidigungsraketen gleichzeitig abschießen. Nachdem Sie den Steuerungs-(Abschuß-)Knopf gedrückt haben, gehen Sie zum nächsten Feindstandort und schießen wieder ab. Warten Sie nicht auf die Explosion, sondern gehen Sie weiter.
- 2) Sobald eine Stadt zerstört ist, können Sie diese nicht mehr verteidigen; deshalb sollten Sie sich nur auf Ihre Raketenbasis und erhaltene Städte konzentrieren. Achten Sie nicht auf feindliches Feuer, das auf bereits zerstörte Städte gerichtet ist.
- 3) Gelenkte, feindliche Marschflugkörper können am leichtesten zerstört werden, wenn sich Ihre Zielsteuerung direkt auf Ihnen befindet. Ist dies der Fall, kann der Feind Ihre Antiballistik-Raketen nicht erkennen.

SPIELWAHLMATRIX

SPIEL FÜR EINEN SPIELER, NR.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
SCHNELLE ZIELSTEUERUNG																	
LANGSAME ZIELSTEUERUNG																	
NICHT GELENKTER MARSCH-FK																	
GELENKTER MARSCH-FK																	
ERSTE ANGRIFFSWELLE	1	1	1	1	1	7	7	7	11	11	11	11	15	15	15	15	15

K I N D E R

SPIEL FÜR ZWEI SPIELER, NR.	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34
SCHNELLE ZIELSTEUERUNG																	
LANGSAME ZIELSTEUERUNG																	
NICHT GELENKTER MARSCH-FK																	
GELENKTER MARSCH-FK																	
ERSTE ANGRIFFSWELLE	1	1	1	1	1	7	7	7	11	11	11	11	15	15	15	15	15

K I N D E R

34

VIDEO GIOCHI

MISSILE COMMANDTM

CARATTERISTICA  SPECIALE

Questo Game ProgramTM comprende ulteriori versioni per i più piccoli.

AVVERTENZA: Assicurarsi sempre che l'interruttore dell'alimentazione (POWER) sia "OFF" quando si inserisce o si toglie un Game ProgramTM. In tal modo si proteggono i componenti elettronici e si prolunga la vita utile del proprio Video Computer SystemTM ATARI®.

IL COMANDO E' TUO



Invasori spaziali provenienti dal pianeta Krytol hanno lanciato un attacco contro il pianeta Zardon. I krytoliani sono una razza guerriera ed intendono distruggere o impadronirsi di Zardon, l'ultimo dei pianeti pacifici. Gli abitanti di Zardon sono abili e dediti al lavoro; le loro città sono altamente sviluppate e ricche di risorse, e l'intero pianeta non conosce criminalità e violenza.

Zardon ha realizzato un sistema difensivo di grande potenza. Nell'ambito delle varie città sono state installate diverse basi per missili an-

timissili balistici e gli zardoniani sono preparati per questo attacco, pronti ad affrontare il nemico per salvare le proprie città.

In veste di comandante di una base hai il dovere di proteggere e difendere sei delle città di Zardon. I krytoliani hanno cominciato il lancio di missili balistici interplanetari, diretti contro le tue città e basi missilistiche. Il tuo solo mezzo di difesa è di rispondere con un lancio di missili antimissili. Stai in guardia, però, perché quelle volpi di krytoliani dispongono anche di missili cruise, che hanno

l'aspetto di satelliti ma sono altrettanto micidiali dei missili balistici interplanetari.

Serviti dei tuoi missili antimissili balistici (ABM) per neutralizzare le forze nemiche prima che il tuo mondo di armonia e felicità venga distrutto.

IL GIOCO

Lo scopo del gioco è difendere le tue città e la tua base missilistica. Il nemico effettua lanci di missili balistici interplanetari e missili cruise, tutti diretti contro tali città e la base. Vi sono due tipi di missili cruise: quelli "intelligenti", che tentano di sfuggire ai tuoi ABM, e quelli "non intelligenti", che hanno una traiettoria di volo rettilinea.

L'attacco nemico si svolge in una serie di ondate che possono essere diverse tra loro per il numero dei missili balistici interplanetari lanciati. Ciascuna ondata consecutiva è più veloce di quella precedente; quanto maggiore è tale velocità, tanto più difficile risulta la difesa delle città, e quindi tanto più alto è il punteggio conseguito. Per i particolari circa le ondate e il punteggio, vedi Sezione 5.

Per far fronte a ciascuna ondata hai a disposizione 30 missili ABM (v. Figura 1). La tua base di lancio (al centro della parte inferiore del campo di gioco) contiene soltanto 10 ABM alla volta. Effettuato il lancio di ciascun gruppo di 10 ABM, ne ricevi automaticamente altri 10 dal tuo deposito sotterraneo (nell'angolo in-

feriore sinistro). Esauriti tutti e 30 i missili ABM, non hai più alcun mezzo di difesa fino a quando non incomincia una nuova ondata.

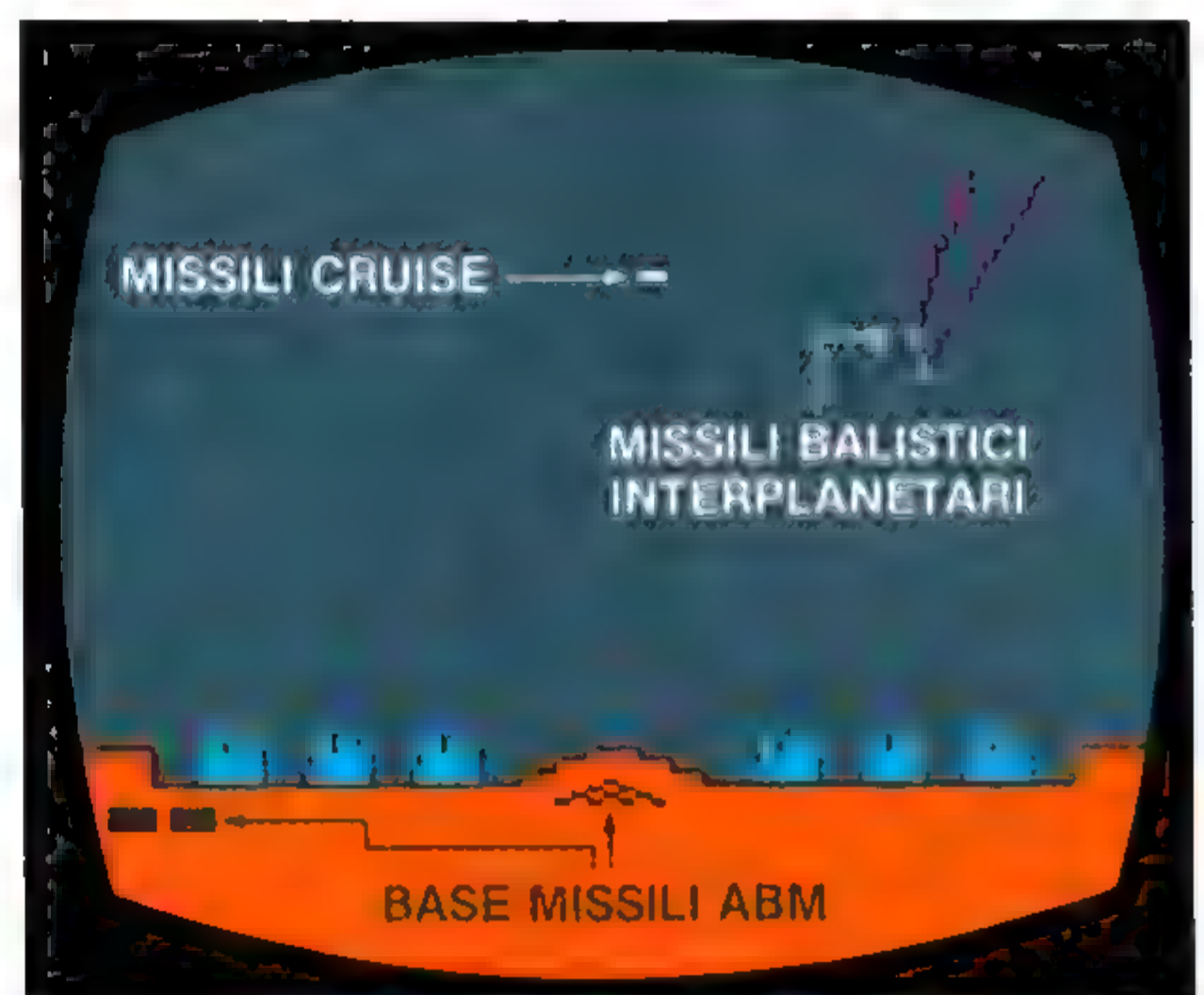
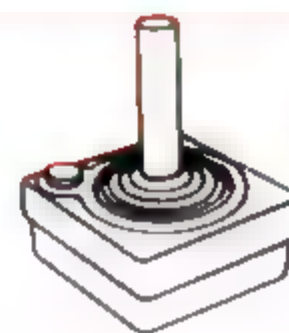


Figura 1

Il tuo compito è di proteggere la tua base di lancio dal fuoco nemico, perché una volta che questa viene colpita tutto ciò che essa contiene è distrutto. Ti rimangono tuttavia i missili che si trovano nel deposito sotterraneo. Il gioco ha termine quando tutte le città vengono distrutte.

COME SI USANO I COMANDI A CLOCHE



Con questo Game Program™ ATARI® userai i tuoi comandi a cloche. Assicurati che i relativi cavi siano stabilmente inseriti nei jack sul retro del tuo Video Computer System™. Il comando va tenuto col pulsante rosso in alto a sinistra rivolto verso lo schermo del televisore. Utilizza il jack del COMANDO SINISTRO per i giochi con un solo partecipante. *Per ulteriori dettagli vedi Sezione 3 del manuale di istruzioni.*

Il comando a cloche serve per guidare i tuoi ABM sul bersaglio. Spostalo in alto, in basso, a destra, a sinistra o diagonalmente in modo da portare il cursore (lampeggiatore) sul bersaglio sul quale vuoi fare esplodere il tuo missile antimissile. Per il lancio dei tuoi ABM premi il pulsante sul comando. (v. Figura 2).

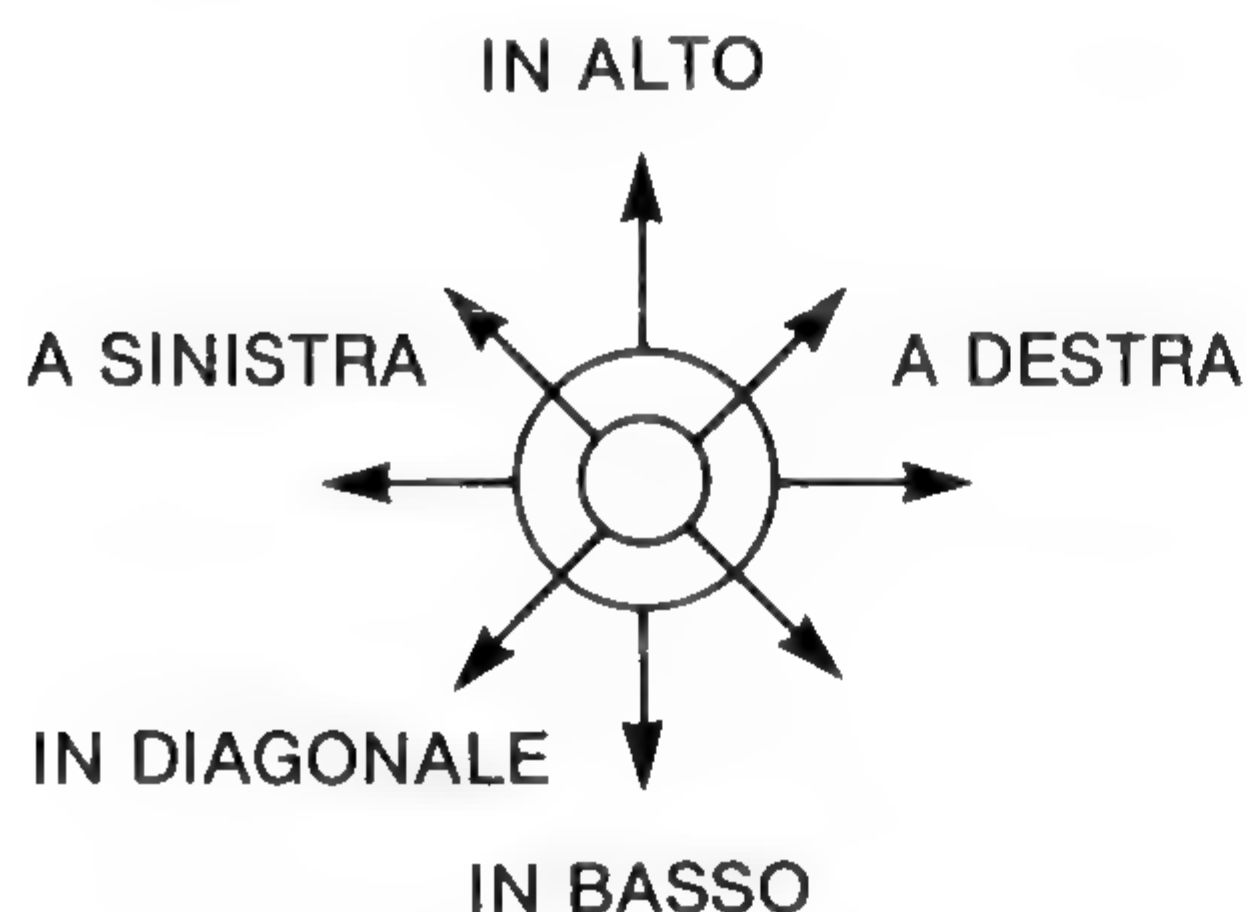


Figura 2

Considera il tuo comando a cloche come un sistema di guida sul bersaglio per i tuoi missili. Il cursore da esso azionato indica il punto esatto dello schermo in cui il tuo ABM esploderà se premerai il pulsante in quel momento. Una volta lanciato un ABM, puoi scegliere un altro bersaglio ed effettuare un altro lancio mentre il primo ABM è ancora in volo. La migliore tecnica per distruggere il nemico consiste nel piazzare il cursore per la guida sul bersaglio direttamente sulla traiettoria del missile balistico interplanetario attaccante. L'ABM deve venire a contatto con l'estremità di tale missile.

Alcune variazioni di gioco sono dotate di comando di guida sul bersaglio veloce, altre di uno lento. Quanto più rapido è il comando, tanto più difficile risulta posizionarlo al disotto dei missili nemici. (Vedi la MATRICE SELEZIONE GIOCO per le variazioni con comando veloce o lento).

COMANDI SUL QUADRO

Per scegliere una versione del gioco **MISSILE COMMAND**, premi il tasto **GAME SELECT** (selezione di gioco). Per passare rapidamente ad un altro numero di gioco, mantieni il tasto **GAME SELECT** abbassato contemporaneamente a quello di ripristino del gioco (**GAME RESET**).

Il numero del gioco e quello dei giocatori appaiono al centro dello schermo, il primo a sinistra del secondo (V. Figura 3). Una volta scelto il gioco che ti interessa, spingi il comando **GAME RESET** e comincia l'azione. Il gioco ricomincia ogni volta che viene premuto il tasto **GAME RESET**. All'inizio del gioco il punteggio appare in cima allo schermo.



Figura 3

COMANDI DEL LIVELLO DI DIFFICOLTÀ

MISSILE COMMAND ha due livelli di difficoltà (**DIFFICULTY**), "a" e "b". Il livello "b" è quello normale di gioco, il livello "a" è per i giocatori esperti. Portando il comando sulla posizione "a", gli ABM si muovono più lentamente, rendendo più difficile difendere le città e la base missilistica. Ciascun giocatore può scegliere il proprio livello di difficoltà.

Nei giochi con un solo partecipante va usato il comando di difficoltà a sinistra (**LEFT DIFFICULTY**). Con due giocatori, quello di sinistra usa il comando di difficoltà a sinistra, e quello di destra il corrispondente comando a destra (**RIGHT DIFFICULTY**). Quando sei diventato un esperto, prova il gioco No. 16 al livello "a" per mettere veramente alla prova la tua abilità.

PUNTEGGIO

Ogni volta che distruggi un missile balistico interplanetario o un missile cruise guadagni dei punti. Altrettanto avviene per gli ABM non utilizzati e le città salvate. Poiché ciascuna ondata di missili balistici interplanetari nemici è più veloce di

quella precedente, il punteggio relativo alle ondate di numero più elevato viene moltiplicato. Ad esempio, le ondate No.9 e 10 danno diritto ad un punteggio pari a quello originario moltiplicato per 5. (V. Tavola 1 dei **MOLTIPLICATORI DEL PUNTEGGIO**).

Il punteggio è conseguito come segue:

Missili balistici interplanetari	25 punti
Missili cruise nemici	125 punti
Missili ABM non utilizzati	5 punti
Città salvate	100 punti

Tavola 1
MOLTIPLICATORI DEL PUNTEGGIO

ONDATE 1-2	Punteggio singolo
ONDATE 3-4	Punteggio doppio
ONDATE 5-6	Punteggio triplo
ONDATE 7-8	Punteggio quadruplo
ONDATE 9-10	Punteggio quintuplo
ONDATE 11 IN POI	Punteggio sestuplo

L'ondata No. 13 è la più difficile in questa cartuccia Game Program™

Il punteggio relativo agli ABM non utilizzati e alle città salvate viene computato al termine di ciascuna ondata. Nell'intervallo tra ondate consecutive, le città cadono e risorgono all'inizio della successiva ondata (V. **Figura 4**). Per ogni 10 000 punti conseguiti viene assegnata in premio una città. Se al termine di un'ondata il tuo punteggio è di 10 000 e tutte le tue città sono andate distrutte, riceverai sempre una città in premio e verrà lanciata un'altra ondata di missili balistici interplanetari nemici.

Le città in premio sono salvate se nessuna delle tue città è stata distrutta. Ogni volta che viene utilizzata una città in premio si sente un motivo musicale.

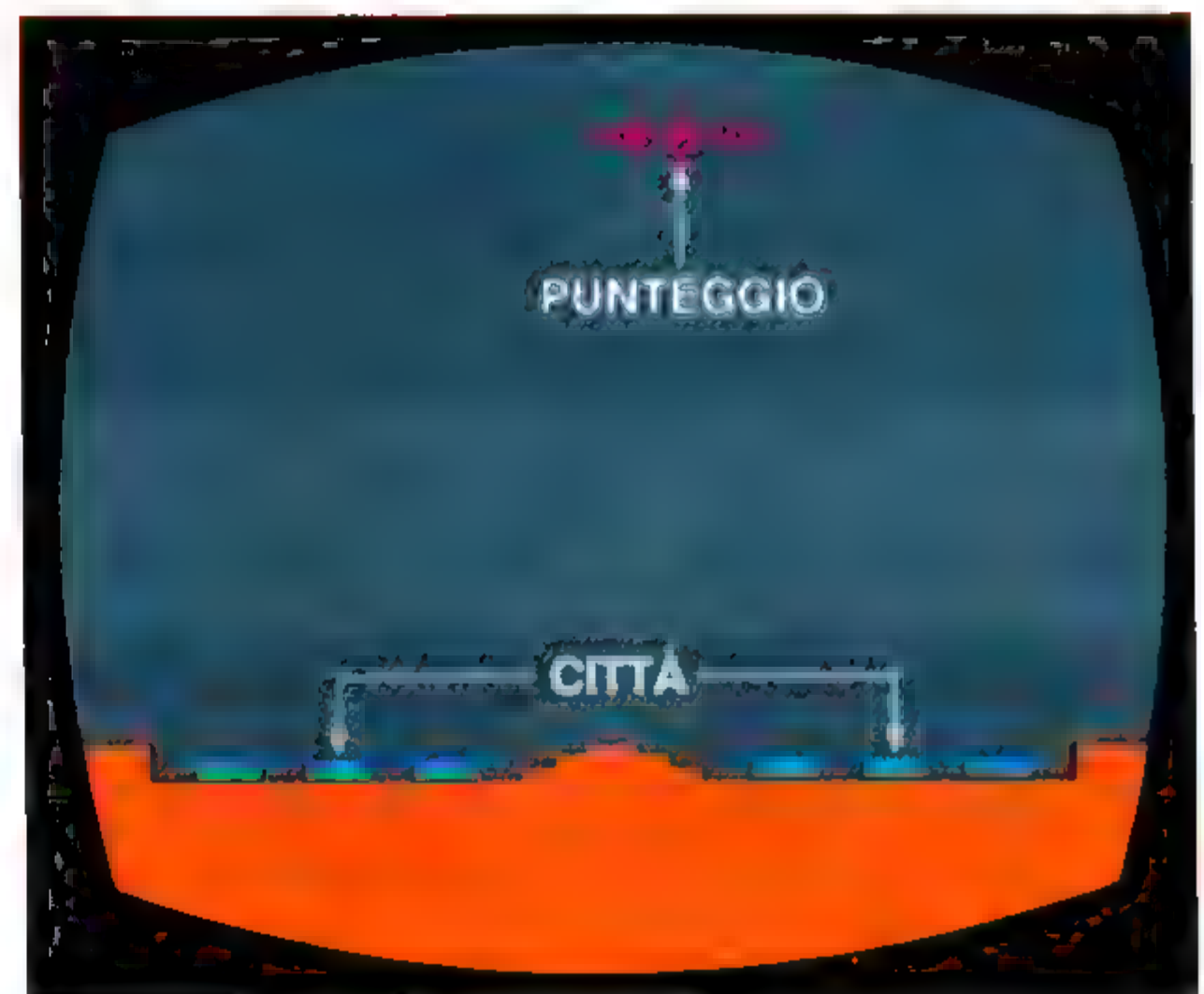


Figura 4

VARIAZIONI DI GIOCO

MISSILE COMMAND comprende 34 variazioni di gioco. I giochi da 1 a 17 sono per un solo partecipante, quelli da 18 a 34 sono per due giocatori. Questo Game Program™ ATARI comprende inoltre versioni per i più piccoli (nn. 17-34), in cui il gioco si svolge più lentamente (V. **VERSIONI PER BAMBINI**).

COMANDO DI GUIDA SUL BERSAGLIO VELOCE O LENTO

In alcune variazioni di gioco il comando di guida sul bersaglio è veloce, in altre lento. Ciò significa che il cursore (lampeggiatore) si sposterà sullo schermo rapidamente o lentamente. Poiché tale cursore è fatto

muovere attraverso il comando a cloche, quanto più lento è il suo spostamento, tanto maggiore è la possibilità di controllarlo; tuttavia, in tal caso sarai in grado di colpire meno bersagli. Viceversa, quanto maggiore è la velocità del comando di guida, tanto più difficile risulta controllarlo, ma ti è possibile distruggere un maggior numero di bersagli.

MISSILI CRUISE NEMICI INTELLIGENTI E NON INTELLIGENTI

Al termine della sesta ondata di missili balistici interplanetari, il nemico può attaccare con missili cruise.

Quelli non intelligenti volano con traiettoria rettilinea e sono abbastanza facili da distruggere; quelli intelligenti possono individuare e sfuggire ai tuoi ABM, e sono quindi più difficili da abbattere.

ONDATA INIZIALE

Quanto più alto è il numero dell'ondata, tanto più veloce è l'attacco missilistico nemico. Alcune variazioni di gioco cominciano con un numero di ondata basso progredendo verso un numero più alto e quindi verso ondate più veloci. Le variazioni che cominciano con ondate di numero elevato sono veloci fin dall'inizio e lo diventano sempre di più ad ogni successiva ondata. Le ondate più veloci danno diritto ad un punteggio più elevato.

VERSIONI PER BAMBINI

Le variazioni dal numero 17 al numero 34 si svolgono più lentamente

per facilitare il gioco ai più piccoli. Esse comprendono missili cruise nemici non intelligenti, guida sul bersaglio lenta, ed attacchi nemici meno rapidi ed effettuati con un minore numero di missili. Man mano che diventano più esperti a questo livello, i bambini devono provare le variazioni più impegnative, cominciando dalla No. 1.

VARIAZIONI PER DUE GIOCATORI

Dalla 18 alla 34, le variazioni sono per due giocatori. In esse, ciascun giocatore si alterna al comando della base, un'ondata alla volta. Comincia il giocatore cui è assegnato il comando a cloche di sinistra. Il punteggio di ciascun giocatore appare in cima allo schermo al rispettivo turno; alla fine del gioco i punteggi di entrambi sono alternativamente visualizzati sullo schermo.

UTILI SUGGERIMENTI

- 1) Puoi lanciare contemporaneamente fino a tre missili ABM. Dopo avere premuto il pulsante (di lancio) sul comando a cloche, portati sul successivo bersaglio nemico ed effettua un altro lancio. Esegui tale spostamento senza attendere l'esplosione.
- 2) Poiché non puoi più difendere le città distrutte, concentra i tuoi sforzi sulla base missilistica e le città sopravvissute. Ignora i lanci nemici diretti contro città già distrutte.
- 3) I missili cruise nemici intelligenti sono i più facili da distruggere quando il cursore del comando di guida sul bersaglio è centrato su di essi. In tal caso, infatti, il nemico non è in grado di individuare i tuoi ABM.

MATRICE SELEZIONE GIOCO

NO. GIOCO PER UN GIOCATORE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
GUIDA BERSAGLIO VELOCE																	
GUIDA BERSAGLIO LENTA																	
MISSILE CRUISE NON INTEL.																	
MISSILE CRUISE INTELLIGENTE																	
PRIMA ONDATA	1	1	1	1	7	7	7	7	11	11	11	11	15	15	15	15	15

B A M B - N I

NO. GIOCO PER DUE GIOCATORI	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34
GUIDA BERSAGLIO VELOCE																	
GUIDA BERSAGLIO LENTA																	
MISSILE CRUISE NON INTEL.																	
MISSILE CRUISE INTELLIGENTE																	
PRIMA ONDATA	1	1	1	1	7	7	7	7	11	11	11	11	15	15	15	15	15

B A M B - N I

Manuale, Programma ed elemento Audiovisuale © 1980 Atari, Inc. Printed in U.S.A.

ATARI, INC., Consumer Division P.O. Box 427, Sunnyvale, CA 94086, U.S.A.

34

JUEGO VIDEO

MISSILE COMMAND™

CARACTERÍSTICA  ESPECIAL

Este Game Program™ cuenta con versiones adicionales para niños pequeños.

NOTA: Apague siempre el interruptor de alimentación (POWER) de la consola, moviéndolo a la posición "OFF" al introducir o retirar un Game Program™. Esto protegerá los componentes electrónicos y prolongará la vida útil de su Video Computer System™ de ATARI®.

SU MISION



Los habitantes del planeta Krytol han iniciado un ataque al planeta Zardon. Los krytolenses son guerreros, empeñados en destruir y tomar el planeta Zardon, que es el último de los planetas apacibles. Los zardonenses son gente hábil y laboriosa cuyas ciudades son altamente desarrolladas y ricas en recursos. Es verdaderamente un planeta que desconoce el crimen y la violencia.

Zardon ha construido un poderoso sistema de defensa. Se han establecido varias bases de misiles antibalísticos en las ciudades de Zardon. Los zardonenses están listos

para este ataque y están dispuestos a luchar para salvar sus ciudades.

Como comandante de base, Ud. tiene la responsabilidad de proteger y defender seis ciudades en el planeta Zardon. Los krytolenses han comenzado a lanzar misiles balísticos interplanetarios y los están apuntando a las ciudades y bases de misiles de Ud. La única defensa que Ud. tiene es de lanzarles misiles antibalísticos para contraatacar. Pero cuidado, los krytolenses son taimados; pues también tienen misiles de crucero. Los misiles de crucero tienen el aspecto de satélites

pero son tan mortíferos como los misiles antibalísticos interplanetarios.

Use sus misiles antibalísticos (ABM) para detener al enemigo antes que su planeta armonioso y feliz sea destruido.

REGLAS DEL JUEGO

El objeto del juego es defender sus ciudades y su base de misiles. El enemigo lanza misiles balísticos interplanetarios y de crucero y los apunta para destruir las ciudades y la base de misiles de Ud. Hay dos tipos de misiles de crucero: misiles de crucero inteligentes, que tratan de esquivar los misiles antibalísticos de Ud., y misiles de crucero tontos, que caen en línea recta.

El enemigo ataca en una serie de oleadas en las que puede variar la cantidad de misiles balísticos interplanetarios que atacan. Cada oleada sucesiva se mueve más rápidamente que la anterior. Entre más rápida sea la oleada, más difícil es defender las ciudades. Entonces, entre más rápida sea la oleada más alto es el puntaje. Vea la Sección 5 para más detalles acerca de las oleadas y el puntaje.

Con cada oleada Ud. dispone de 30 ABM para la defensa (véase la Figura 1). Su base para el lanzamiento de misiles (abajo y al centro del campo de juego) contiene solamente 10 ABM a la vez. A medida que se lanza cada conjunto de 10 ABM, Ud. recibe automáticamente 10 más de su depósito subterráneo de misiles (abajo, lado izquierdo).

Una vez que haya lanzado todos los 30 ABM, está sin defensa hasta que comience una nueva oleada.

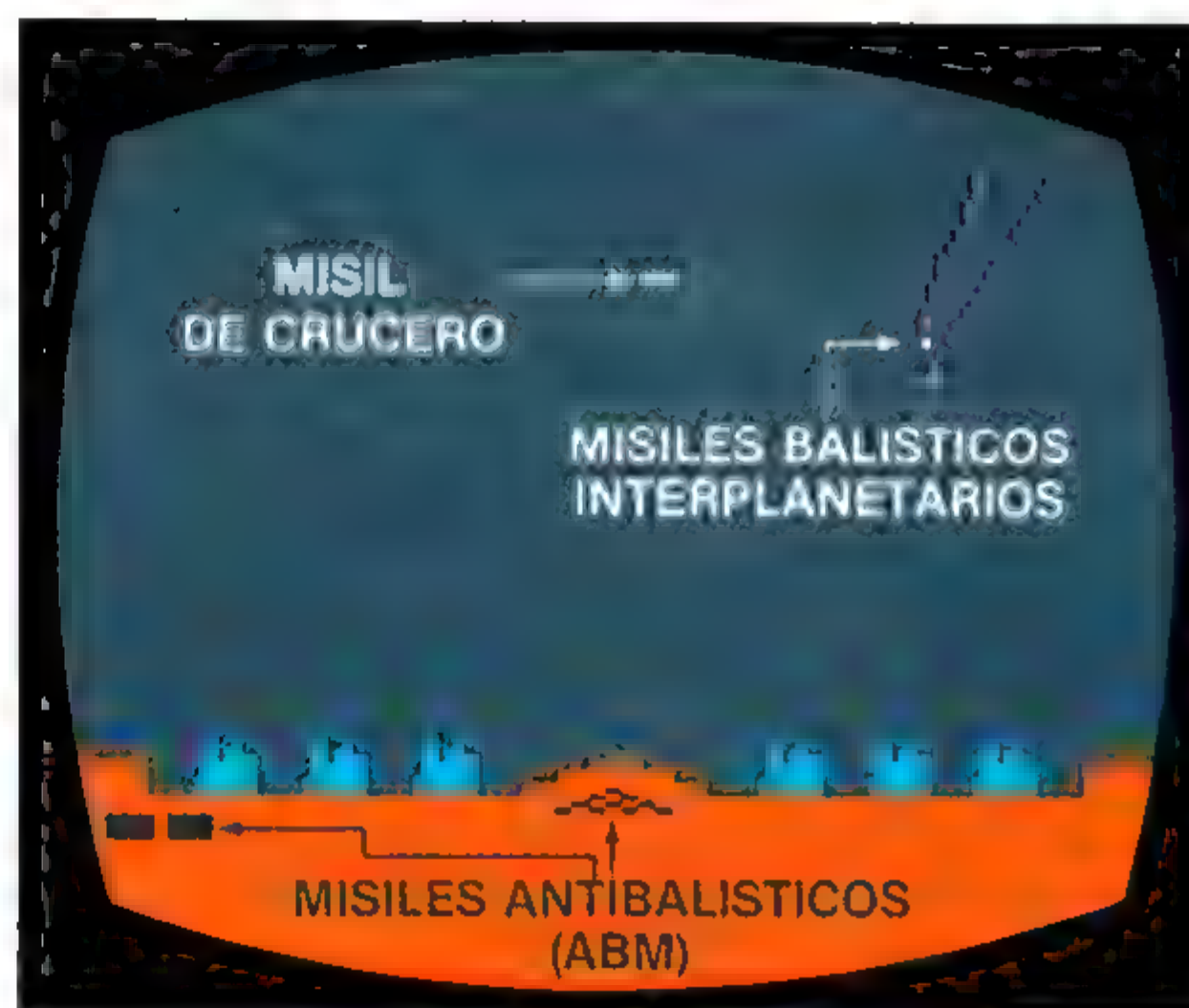
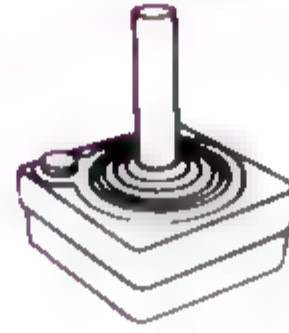


Figura 1

Ud. debe proteger su base de misiles contra el fuego del enemigo. Una vez que haya sido alcanzada, todo el contenido de la base se destruye. Sin embargo, Ud. todavía tiene los misiles que quedan en el depósito subterráneo. El juego termina cuando todas las ciudades están destruidas.

EL USO DE LOS MANDOS



Use las palancas de mando con este Game Program™ de **ATARI®**.

Asegúrese de conectar firmemente los cables de control en los enchufes en la parte posterior de su Video Computer System™. Mantenga la palanca con el botón rojo a su izquierda dirigida hacia la pantalla del televisor. Use el enchufe del **MANDO IZQUIERDO** para juegos de un solo jugador. *Vea la Sección 3 de su manual del propietario (Owner's Manual) para más detalles.*

Use la palanca de mando como mando de guía para sus ABM. Mueva la palanca de mando hacia arriba, abajo, la derecha, la izquierda o diagonalmente para dirigir

el cursor (la luz intermitente) hacia el blanco donde Ud. quiere que explote su misil antibalístico. Apriete el botón del mando para lanzar sus ABM. (Vea la **Figura 2**).

Considere la palanca de mando como un mando de guía para sus misiles. Dondequiera que se encuentre el mando de guía en la pantalla en el momento en que se apriete el botón será el lugar exacto donde explotará su ABM. Una vez que haya lanzado un ABM, puede escoger otro blanco y lanzar otro misil mientras el primer ABM está en vuelo. La mejor manera de destruir al enemigo es poner el mando de guía directamente en la trayectoria del misil balístico interplanetario. El ABM debe tocar la punta del misil balístico interplanetario del enemigo.

Algunas variantes del juego tienen un mando de guía rápido y algunas tienen un mando de guía lento. Entre más rápido se mueva el mando de guía, más difícil es posicionarlo debajo de los misiles del enemigo. (Vea la **TABLA DE SELECCION DE JUEGOS** para una lista de juegos que ofrecen un mando de guía rápido o un mando de guía lento.)



Figura 2

LOS MANDOS DEL TABLERO DE CONTROL

Para escoger un juego de **MISSILE COMMAND**, apriete el selector **GAME SELECT** ("selección de juegos"). Para cambiar rápidamente el número del juego, mantenga apretados el selector **GAME SELECT** y el selector **GAME RESET** (reposición de juego) al mismo tiempo.

El número del juego y la cantidad de jugadores aparecen en medio de la pantalla. El número del juego aparece a la izquierda de la cantidad de jugadores. (Vea la **Figura 3**).



Figura 3

Cuando haya seleccionado el juego que quiere, apriete el selector **GAME RESET** para que comience la acción. Cada vez que se aprieta el selector **GAME RESET** el juego comienza de nuevo. Cuando comienza, el puntaje aparece en la parte superior de la pantalla.

SELECTORES DE DIFICULTAD

El **MISSILE COMMAND** tiene dos niveles de dificultad — **a** y **b**. El nivel "**b**" es para los partidos normales y el nivel "**a**" para los jugadores avanzados. Cuando el selector de dificultad está en la posición "**a**", sus ABM se mueven más despacio, volviendo más difícil la defensa de sus ciudades y de su base de misiles. Cada jugador puede escoger su propio nivel de dificultad. En un partido con un solo jugador, use el selector de dificultad izquierdo (**LEFT DIFFICULTY**). Para partidos de dos jugadores, el jugador a la izquierda usa el selector de dificultad a la izquierda, y el jugador de la derecha usa el selector a la derecha (**RIGHT DIFFICULTY**). Cuando se vuelva un experto en el juego de **MISSILE COMMAND**, pruebe el **JUEGO 16** con el nivel de dificultad "**a**" para probar su habilidad en algo verdaderamente difícil.

PUNTAJE

Se marcan tantos al destruir misiles balísticos interplanetarios y de crucero. También se marcan tantos por misiles antibalísticos no usados y ciudades salvadas. Ya que cada oleada sucesiva de misiles balísticos interplanetarios se mueve

más rápidamente que la anterior, se multiplican los tantos para las oleadas de número superior. Por ejemplo, las oleadas 9 y 10 tienen 5 veces el valor original de tantos. (Vea la Tabla 1 para el MULTIPLICADOR DE PUNTAJE).

Los tantos se marcan de la siguiente manera:

Misiles balísticos interplanetarios	25 puntos
Misiles de crucero del enemigo	125 puntos
Misiles antibalísticos no usados	5 puntos
Ciudades salvadas	100 puntos

Tabla 1
MULTIPLICADOR DE PUNTAJE

OLEADAS 1-2	Puntaje sencillo
OLEADAS 3-4	Puntaje doble
OLEADAS 5-6	Puntaje triple
OLEADAS 7-8	4 x puntaje
OLEADAS 9-10	5 x puntaje
OLEADAS 11 y siguientes	6 x puntaje

La oleada 13 es la más difícil en este cartucho de Game Program™

Los ABM no usados y las ciudades salvadas se suman al final de cada oleada. Entre dos oleadas consecutivas las ciudades son arrasa-

das y vuelven a surgir cuando comienza la siguiente oleada (vea la Figura 4). Por cada 10 000 tantos se

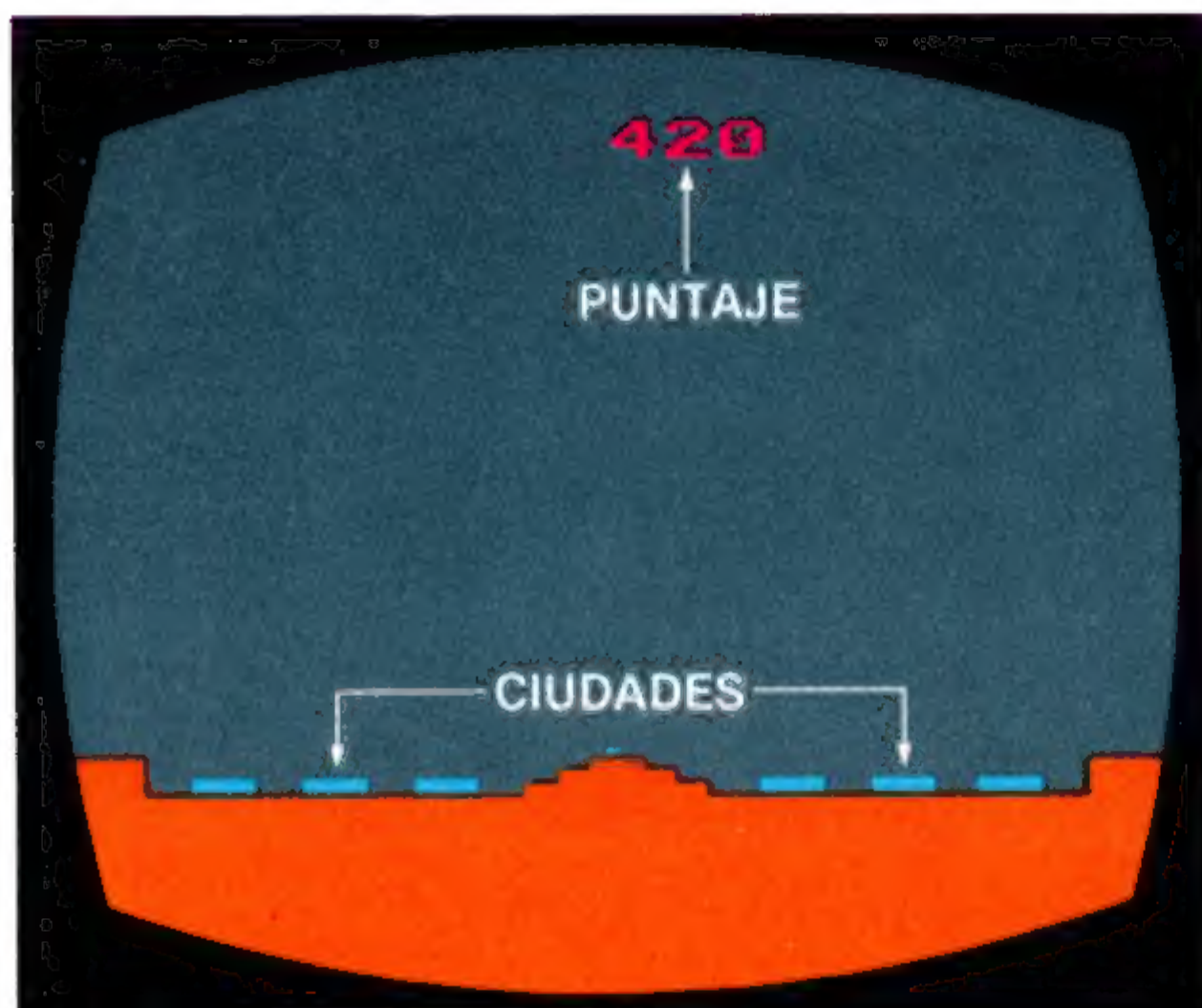


Figura 4

premia al jugador con una ciudad extra. Si llega a marcar 10 000 tantos al final de una oleada y todas sus seis ciudades han sido destruidas, aún así recibirá una ciudad de premio y otra oleada de misiles balísticos interplanetarios atacará. Las ciudades de premio se ahorran si ninguna de sus ciudades es destruida. Se oye una melodía cada vez que se usa una ciudad de premio.

VARIANTES DEL JUEGO

MISSILE COMMAND tiene 34 variantes del juego. Los juegos 1-17 son para un jugador y los juegos 18-34 son para dos. El Game Program de ATARI incluye variantes del juego para niños pequeños, los juegos 17 y 34. La partida es más lenta en las versiones para niños (vea **JUEGOS PARA NIÑOS**).

MANDO DE GUIA RAPIDO/LENTO

Algunas variantes del juego tienen mando de guía rápido y otros tienen mando de guía lento. Esto significa que Ud. puede mover rápida o lentamente el cursor por la pantalla. Puesto que se utiliza la palanca de control para mover el mando de guía, entre más despacio se mueve, más control se tiene; pero se reduce la cantidad de blancos en los que se puede dar. Entre más rápido se mueve el mando de guía, más difícil

es controlarlo; pero aumenta la cantidad de blancos en los que se puede dar.

MISILES DE CRUCERO DEL ENEMIGO INTELIGENTES/ MISILES DE CRUCERO DEL ENEMIGO TONTOS

Después de la sexta oleada de misiles balísticos interplanetarios, el enemigo podría atacar con misiles de crucero. Los misiles de crucero tontos viajan en línea recta y son bastante fáciles de destruir. Los misiles inteligentes pueden detectar y esquivar las explosiones de sus ABM, lo cual hace que sean más difíciles de destruir.

NUMERO DE LA OLEADA INICIAL

Cuanto más alto es el número de la oleada, más rápido atacan los misi-

les del enemigo. Algunas variantes del juego comienzan con un número de oleada bajo, alcanzando después un número más alto y más rápido. Los juegos que comienzan con un número alto son rápidos al comienzo y se vuelvan más rápidos con cada oleada. Las oleadas más rápidas valen más puntos.

JUEGOS PARA NIÑOS

Los juegos 17 y 34 son más lentos y fáciles, aptos para los niños pequeños. Disponen de misiles de crucero del enemigo tontos, mando de guía lento; el enemigo ataca más despacio y con menos misiles. A medida que los niños desarrollen

más destreza con este nivel de juegos, deberían probar las variantes más difíciles, empezando con el Juego 1.

PARTIDOS PARA DOS JUGADORES

Los juegos 18 a 34 son para dos personas. En dichos juegos los jugadores se turnan como comandante de base, cambiando de puesto con cada oleada. El jugador del mando izquierdo inicia el juego. El puntaje de cada jugador aparece en lo alto de la pantalla con cada turno. Al final del juego los puntajes de los dos jugadores aparecen en la pantalla en forma alternada.

SUGERENCIAS UTILES

- 1) Se puede lanzar hasta tres misiles de defensa simultáneamente. Después de apretar el botón de mando (para lanzar), pase a la siguiente posición del enemigo y lance sus misiles de nuevo. No espere la explosión antes de seguir adelante.
- 2) Una vez que una ciudad haya sido destruida, ya no se la puede defender. Por eso es mejor concentrarse solamente en su base

de misiles y sus ciudades salvadas. No haga caso del fuego del enemigo dirigido a ciudades ya destruidas.

- 3) Los misiles de crucero inteligentes del enemigo son más fáciles de destruir si su mando de guía apunta directamente hacia ellos. Cuando se hace esto, el enemigo no puede detectar sus ABM.



NUM. DEL JUEGO (UNA PERSONA)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
MANDO DE GUIA RAPIDO																	
MANDO DE GUIA LENTO																	
MISIL DE CRUCERO TONTO																	
MISIL DE CRUCERO INTELIGENTE																	
PRIMERA OLEADA	1	1	1	1	7	7	7	7	11	11	11	11	15	15	15	15	15

N I Ñ O S

NUM. DEL JUEGO (DOS PERSONAS)	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34
MANDO DE GUIA RAPIDO																	
MANDO DE GUIA LENTO																	
MISIL DE CRUCERO TONTO																	
MISIL DE CRUCERO INTELIGENTE																	
PRIMERA OLEADA	1	1	1	1	7	7	7	7	11	11	11	11	15	15	15	15	15

N I Ñ O S